TOMB RAIDER II • ZORK GRAND INQUISITOR • BLADE RUNNER • FIFA 98 • VIRTUA FIGHTER 2

ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS

PC master

CD-ROM

ΤΕΥΧΟΣ 91 ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ 1998 ISSN 1105-5472 1.500 ΔΡΧ.

TOMB RAIDER II

Η θρυλική LARA επιστρέφει δριμύτερη!





ZORK GRAND INQUISITOR



BLADE RUNNER



VIRTUA FIGHTER 2



OUTPOST 2

ΣΥΓΚΡΙΝΟΥΜΕ ΤΡΙΑ ΚΑΙΝΟΥΡΙΑ FOOTBALL GAMES

ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ
ΚΕΡΔΙΣΤΕ 10 ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ
KICK OFF 98

ΑΦΙΕΡΩΜΑ 3D ΚΑΡΤΕΣ ΓΡΑΦΙΚΩΝ



ΠΟΛΕΜΗΣΕ ΣΤΙΣ ΑΓΡΙΕΣ ΜΑΧΕΣ ΤΟΥ ΜΕΛΛΟΝΤΟΣ!!
ΖΗΣΕ ΤΑ ΧΡΟΝΙΚΑ ΤΩΝ ΜΕΤΑΛΛΑΓΜΕΝΩΝ!
ΕΠΙΒΙΩΣΕ ΣΤΗΝ ΚΟΛΑΣΗ ΤΟΥ WARZONE!!!
WARZONE
ΤΟ ΜΟΝΟ ΠΟΥ ΧΡΕΙΑΖΕΣΑΙ ΕΙΝΑΙ... ΤΟ ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΒΙΒΛΙΟ ΜΕ ΤΟΥΣ ΒΑΣΙΚΟΥΣ ΚΑΝΟΝΕΣ, ΜΕΡΙΚΕΣ ΜΙΝΙΑΤΟΥΡΕΣ ΚΑΙ ΕΝΑ 20ΠΛΕΥΡΟ ΖΑΡΙ! ΔΙΑΛΕΞΕ ΤΑ ΜΟΝΤΕΛΑ ΣΟΥ ΣΥΜΦΩΝΑ ΜΕ ΤΟΝ ΟΠΛΙΣΜΟ ΚΑΙ ΤΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΤΟΥΣ: ΜΑΧΗ ΣΩΜΑ ΜΕ ΣΩΜΑ, ΕΚΗΒΟΛΑ ΟΠΛΑ, ΠΝΕΥΜΑΤΙΚΕΣ ΔΥΝΑΜΕΙΣ, ΗΓΕΤΙΚΗ ΙΚΑΝΟΤΗΤΑ, ΕΝΕΡΓΕΙΕΣ, ΤΡΑΥΜΑΤΑ, ΔΥΝΑΜΗ, ΚΙΝΗΣΗ ΚΑΙ ΘΩΡΑΚΙΣΗ. ΕΝΑ ΑΠΛΟ ΒΑΨΙΜΟ ΘΑ ΜΕΤΑΜΟΡΦΩΣΕΙ ΤΙΣ ΦΙΓΟΥΡΕΣ ΣΟΥ ΣΕ ΘΑΝΑΤΗΦΟΡΟΥΣ ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΟΥΣ ΣΤΡΑΤΙΩΤΕΣ! ΚΑΙ Η ΔΙΚΗ ΣΟΥ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ ΘΑ ΤΟΥΣ ΜΕΤΑΤΡΕΨΕΙ ΣΕ ΝΙΚΗΤΕΣ!! ΤΟ ΜΕΛΛΟΝ ΤΗΣ ΑΝΘΡΩΠΟΤΗΤΑΣ ΒΡΙΣΚΕΤΑΙ ΣΤΑ ΔΙΚΑ ΣΟΥ ΧΕΡΙΑ. ΠΟΙΟΣ ΘΑ ΤΟΛΜΗΣΕΙ ΤΩΡΑ ΝΑ ΕΠΙΣΚΕΦΘΕΙ ΤΟ ΤΡΑΠΕΖΙ ΣΟΥ;
κάισσα
ΑΔΕΛΦΟΤΗΤΑ
ΜΑΥΡΗ ΛΕΓΕΩΝΑ
ΓΕΝΝΗΘΗΚΕ ΤΟ 1993 ΓΙΑ ΝΑ ΓΙΝΕΙ ΤΟ Νο1 ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΟ ΣΕ ΠΩΛΗΣΕΙΣ, ΣΕ ΟΛΟ ΤΟΝ ΚΟΣΜΟ! ΕΙΝΑΙ ΤΟ MAGIC, THE GATHERING, ΤΟ ΑΠΟΛΥΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗΣ ΚΑΙ ΦΑΝΤΑΣΙΑΣ ΠΟΥ ΣΟΥ ΔΙΝΕΙ ΤΗ ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΑ ΝΑ ΕΠΙΛΕΓΕΙΣ ΚΑΡΤΕΣ ΔΗΜΙΟΥΡΓΩΝΤΑΣ ΤΗ ΔΙΚΗ ΣΟΥ, ΠΡΟΣΩΠΙΚΗ ΤΡΑΠΟΥΛΑ, ΓΙΑ ΑΛΛΕΠΑΛΛΗΛΕΣ ΥΠΕΡΦΥΣΙΚΕΣ ΜΟΝΟΜΑΧΙΕΣ!
ΤΟ PORTAL ΕΙΝΑΙ Ο ΠΙΟ ΑΠΛΟΣ ΤΡΟΠΟΣ ΓΙΑ ΝΑ ΑΝΑΚΑΛΥΨΕΙΣ ΤΗ ΔΥΝΑΜΗ ΤΟΥ "MAGIC". ΤΟ "PORTAL STARTER SET" ΣΕ ΕΦΟΔΙΑΖΕΙ ΜΕ ΔΥΟ ΤΡΑΠΟΥΛΕΣ, ΕΝΑΝ ΟΔΗΓΟ, ΤΟΥΣ ΚΑΝΟΝΕΣ ΚΑΙ ΔΩΡΟ ΕΝΑ BOOSTER, ΩΣΤΕ ΝΑ ΣΕ ΒΟΗΘΗΣΕΙ ΝΑ ΜΑΘΕΙΣ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΠΟΛΥ ΓΡΗΓΟΡΑ! Η ΠΥΛΗ ΑΝΟΙΞΕ! ΠΟΙΑ ΤΑΚΤΙΚΗ ΘΑ ΑΚΟΛΟΥΘΗΣΕΙΣ; ΠΟΣΑ ΞΟΡΚΙΑ ΘΑ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΕΙΣ; ΔΙΑΛΕΞΕ ΤΑ ΧΑΡΤΙΑ ΣΟΥ, ΑΛΛΑ... ΠΡΟΣΕΞΕ! Ο ΑΝΤΙΠΑΛΟΣ ΣΟΥ... ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΕΙΝΑΙ ΕΞΙΣΟΥ ΙΣΧΥΡΟΣ!
PORTAL
Advanced Dungeons & Dragons
PLANEWALKERS
ΚΑΝΕ ΤΟ ΠΡΩΤΟ ΒΗΜΑ... ΣΤΟΥΣ ΕΠΙΚΟΥΣ ΚΟΣΜΟΥΣ ΤΟΥ ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS: "FORGOTTEN REALMS", "DRAGON LANCE", "RAVENLOFT", "PLANESCAPE" ΚΑΙ "BIRTHRIGHT" ΜΕ ΤΟ COMPLETE STARTER SET! ΜΑΘΕ ΕΥΚΟΛΑ ΚΑΙ ΓΡΗΓΟΡΑ ΤΟΥΣ ΚΑΝΟΝΕΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ... ΜΕΛΕΤΗΣΕ ΤΟΥΣ ΧΑΡΤΕΣ ΠΟΥ ΘΑ ΣΕ ΟΔΗΓΗΣΟΥΝ ΣΕ ΑΠΙΣΤΕΥΤΕΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΕΣ... ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΣΕ ΤΟ ΔΙΚΟ ΣΟΥ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑ... ΠΑΡΕ ΣΤΑ ΧΕΡΙΑ ΣΟΥ ΤΗΝ ΦΙΓΟΥΡΑ ΠΟΥ ΤΟΝ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΕΥΕΙ... ΚΑΙ ΡΙΞΕ ΤΑ ΠΟΛΥΕΔΡΑ ΖΑΡΙΑ... Η ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ ΑΡΧΙΖΕΙ!
ΠΡΩΤΟΜΗΝΙΑΤΙΚΟ
INTRODUCTORY
ΔΩΡΟΚΟΥΠΟΝΙ
ΙΣΧΥΕΙ ΜΕΧΡΙ 15-2-98
WARZONE 6.000 ΔΡΧ
ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΒΙΒΛΙΟ ΒΑΣΙΚΩΝ ΚΑΝΟΝΩΝ
THE COMPLETE STARTER SET
Advanced Dungeons & Dragons GAME
7.000 ΔΡΧ
PORTAL STARTER SET 3.000 ΔΡΧ
Καλλιδρομιου 8 & Ιπποκρατους ☎3606488
Δεριγνύ 23 Πλ. Βικτωρίας ☎8813990
Γλυφαδα Φοιβης 11 & Ι. Μεταξα ☎8982057
Πειραιας Σωτηρος Διος 56 Πασαλιμανι ☎4225944
Θεσσαλονικη Πατριαρχου Ιωακειμ 8 ☎257397
Χαλάνδρι Πεντελης 40 (COMFUZIO) ☎6844928
Μαρουσι Κονδύλη 7 (Ταχυδρομειο) ☎6141675
Αγ. Παρασκευη Αγ. Ιωάννη 18-20 Futureland ☎6015535
Παγκρατι Τιμοθέου 8 & Υμηττου ☎7265435
MF Systems Λέλας Καραγιαννη 14 ☎8564265
Ηράκλειο Πλ. Αγ. Αικατερινης 21 ☎285659
Χανια Σκαλιδη 92 ☎88996
κάισσα
Παιχνίδια & Φιγούρες Στρατηγικής & Φαντασίας


DIVIDE & conquer
F22
Ο Μοναδικός εμπορικός εξομοιωτής του ΝΑΤΟ για εκπαίδευση πιλότων
Με Ελληνικό εγχειρίδιο χρήσης 135 σελίδων μεταφρασμένο από αεροναυπηγούς
"Ο ΚΑΛΥΤΕΡΟΣ ΕΞΟΜΟΙΩΤΗΣ ΠΤΗΣΗΣ ΠΟΥ ΕΓΙΝΕ ΠΟΤΕ"
PC GAMER 95%
PC CD ROM
F22
DID AIR DOMINANCE FIGHTER
DID
www.did.com
© 1997 Digital Image Design. Designed and Developed by Digital Image Design Ltd. All rights reserved.
© 1997 Ocean Software Ltd.
ocean


Οπλο σας: Το πιο εξελιγμένο διαστημόπλοιο στο Σύμπαν!
Στόχος σας: Η ειρήνη στον Γαλαξία.
JUSTICE. DUTY.
DISCOVER YOUR DESTINY
Particle Systems
ocean
© 1997 Infogrames Multimedia © 1997 Particle Systems
I-war
ENTER INFINITY

EDITORIAL

Καλωσορίσατε στο πρώτο τεύχος του "PC Master" της νέας χρονιάς. Δεν ξέρω πώς τα περάσατε τις άγιες αυτές ημέρες, τα δικά μου μάτια πάντως έχουν γίνει τετράγωνα από την πολύωρη εργασία (ναι, καλά, εργασία το λέμε τώρα) μπροστά στο monitor. Ναι, τα κατάφερα τελικά και έφτιαξα τον υπολογιστή μου. Ευτυχώς, η ζημιά ήταν μικρή.

Η αποκάλυψη στο χώρο των adventures, όπως θα διαπιστώσετε και μόνοι σας, έρχεται ταυτόχρονα με την ανατολή του 1998. Ο λόγος για ένα παιχνίδι που θα ταράξει τα νερά, όπως έκανε το Myst όταν κυκλοφόρησε. Τόσο πολύ! Το όνομά του γνωστό και πολυδιαφημισμένο. Ποιος δεν έχει ακούσει, άλλωστε, για το Blade Runner; Πρόκειται για μία ταινία-σταθμό στο χώρο της science fiction που φιλοδοξεί να γίνει σταθμός (και θα τα καταφέρει πιστεύω) και στο χώρο των adventure games και της ηλεκτρονικής διασκέδασης γενικότερα. Η εμφάνισή του στα ράφια των καταστημάτων επισκίασε (που λέει ο λόγος) την παρουσίαση της νέας δουλειάς της Activision, η οποία αποτελεί συνέχεια των θρυλικών παιχνιδιών της Infocom.

Ωστόσο, είναι λογικό τα φώτα της δημοσιότητας να στραφούν στην επανεμφάνιση της Lara Croft, της ατίθασης cyberwoman που δεν διστάζει, με περισσή χάρη και τσαχπινιά, να εξολοθρεύει ό,τι βρεθεί στο δρόμο της. Κυρίες και κύριοι (ιδιαίτερα κύριοι), το Tomb Raider II είναι εδώ και σας υπόσχεται ατέλειωτα ξενύχτια.

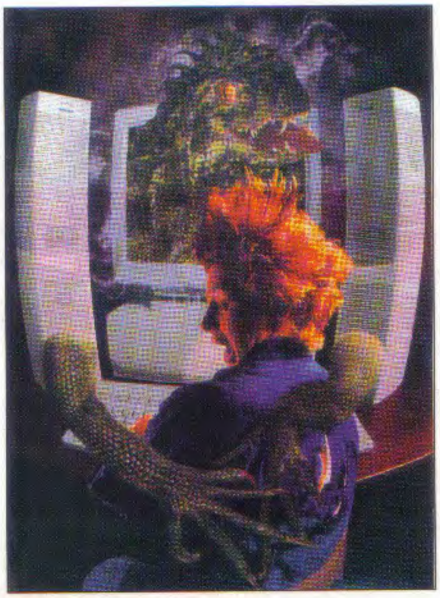
Τέλος, μην αμελήσετε να ρίξετε μία προσεκτική ματιά στο CD-ROM που συνοδεύει το περιοδικό. Εκεί θα βρείτε πλήθος προγραμμάτων για Spectrum(!) μαζί με τους αντίστοιχους emulators για PC, για να θυμούνται οι παλιοί και να μαθαίνουν οι νέοι. Αν δεν θέλετε να ασχοληθείτε με θρύλους των υπολογιστών, τουλάχιστον ασχοληθείτε με τον πρωτότυπο διαγωνισμό του "PC Master".

Καλή χρονιά!

Γιάννης Πατρίκος

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ 1998





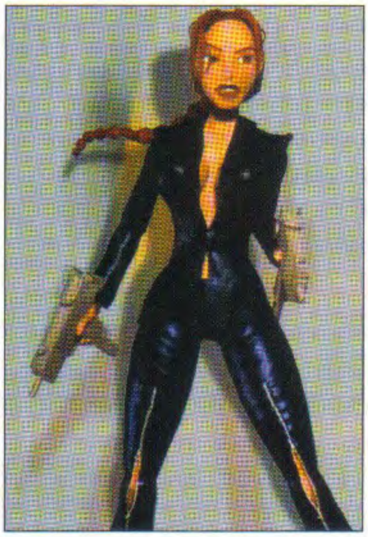
ΜΟΝΙΜΕΣ ΣΤΗΛΕΣ

ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: Compupress A.E. Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 9238672 Fax: 9216847 Email: pcmaster@compulink.gr
ΕΚΔΟΤΗΣ: Νίκος Μανούσος, **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ**: Μενέλαος Δασκαλάκης, **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ**: Γιάννης Πατρίκος, **ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ**: Βαγγέλης Κράτσας,
ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ: Αγάπη Λαλιώτη, **ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ MARKETING**: Λουκία Ταλιαδώρου, **ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΔΙΑΦΗΜΙΣΗΣ**: Βασίλης Γιακαμόζης,
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ: Ζοζέφ Φίλο, **ART DIRECTOR**: Μαίρη Λυμπέρη, **ΥΠΕΥΘΥΝΗ D.T.P.**: Βάσω Τσόρλαλη, **ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ**: Η. Ιακωβάκης, **ΥΠΕΥΘΥΝΗ MARKETING/ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ**: Μαρία Τσαμπλάκου,
ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ: Γιώργος Αναστασάκης, Παναγιώτης Ανδριανέσης, Ιορδάνης Ασλανίδης, Γιάννης Βογιατζής, Νίκος Βουλιέρης, Ηλίας Βουτσάς, Κώστας Γαβρίνας, Αργύρης Γιαγιάς, Κώστας Γιαγιάς, Δημήτρης Γιαννάκος, Γιώργος Γλυκοφρύδης, Ιάσονας Δούζας, Κώστας Καρπούζης, Διονύσης Κοτσαμπασίδης, Χαράλαμπος Λεκατσάς, David Meftah, Σπύρος Παράσχης, Γιώργος Ροπόδης, Ανδρέας Ταουρινάκης
Επιμέλεια CD-ROM: Γ. Κανακάρης, Α. Γιαγιάς, Χ. Σταυρογιάννης, Β. Ευστρατιάδης
ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ: Ελλη Κατσιγιαννάκη, **ΣΚΙΤΣΟ**: Θοδωρής Τιμπιλής
ΔΙΟΡΘΩΣΗ: Φρόσω Ξιξή, Ηρώ Σταμπούλου, Ολγα Τυμπακιανάκη, **D.T.P./ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟ**: Βασίλης Ευσταθίου, Μανίνα Δουραλή, Κάτια Σάαντα, Μαρία Γκλαβά
MARKETING: Αννα Γιαννικάκη, Βένια Γιδοπούλου, **ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ**: Δήμητρα Σία, **ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ**: Μαρίλη Ηλιάδου, Βάσω Βερβεράκη, **ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ**: Γιάννης Τζίφας
ΠΑΡΑΓΩΓΗ: Γ. Λαζαρίδης, Ι. Κάργιαννης, Κ. Πασπαλιάρης, **ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ**: Χρωμοανάλυση, **ΕΚΤΥΠΩΣΗ**: Μίλητος, **ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ**: Γ. Καββαδίας & Σια

e-mail: pcmaster@compulink.gr

GAME CLUB

ΘΕΜΑΤΟΓΡΑΦΙΑ



96 Special Review
Tomb Raider 2
Η Lara Croft ξανά στις οθόνες σας, σέξι και δυναμική όσο ποτέ!



102 Adventure
Zork Grand Inquisitor
Ο νέος τίτλος της γνωστής σειράς των Zorks με καταπληκτικό χιούμορ!



120 Adventure
Blade Runner
Ενα πρωτοποριακό παιχνίδι βασισμένο στην ομώνυμη "cult" ταινία.

CD-ROM pages

Φίλοι μας, στο CD-ROM αυτού του μήνα, πέρα από την καθιερωμένη πλέον ύλη του, σας περιμένουν πολλές εκπλήξεις. Οσον αφορά στα demos, ξεχωρίζουν το ολοκαίνουριο FIFA 98, με έμφαση αυτήν τη φορά στο επερχόμενο ποδοσφαιρικό Μουντιάλ, το εντυπωσιακό strategy Myth: The Fallen Lords, το Gettysburg, που σηματοδοτεί την επιστροφή του μεγάλου Sid Meier, και, τέλος το πολυσυζητημένο Grand Theft Auto. Μην παραλείψετε, επίσης, να δείτε στην ενότητα "Ρεπορτάζ" το video από το μεγάλο Grand Prix των games, στο οποίο αναφερθήκαμε αναλυτικά στο προηγούμενο τεύχος του περιοδικού. Τι περιμένετε, λοιπόν; Τρέξτε το αρχείο pcm.exe κάτω από τα Windows 95 (pcm16.exe για όσους από εσάς έχετε Windows 3.11) και... καλή σας διασκέδαση!

DEMOS

ΕΝΑ CD ΓΕΜΑΤΟ ΕΚΠΛΗΞΕΙΣ!

Θελήσαμε να σας επιφυλάξουμε κάτι διαφορετικό για το πρώτο τεύχος της νέας χρονιάς. Ετσι, το CD-ROM μας αυτήν τη φορά είναι στην κυριολεξία "το κάτι άλλο"! Εχουμε και λέμε, λοιπόν:

- Ανάμεσα στα demos αυτού του μήνα θα βρείτε και ένα που... δεν είναι demo! Πρόκειται για την πλήρη έκδοση ενός κλασικού Role Playing Game, του περίφημου Betrayal at Krondor της Sierra On-Line. Ο πρόγονος του Betrayal in Antara είναι εδώ και σίγουρα θα περάσετε πολλές ευχάριστες ώρες μαζί του, απολαμβάνοντας τον εκπληκτικό κόσμο που κατασκεύασε ο Raymond Feist.

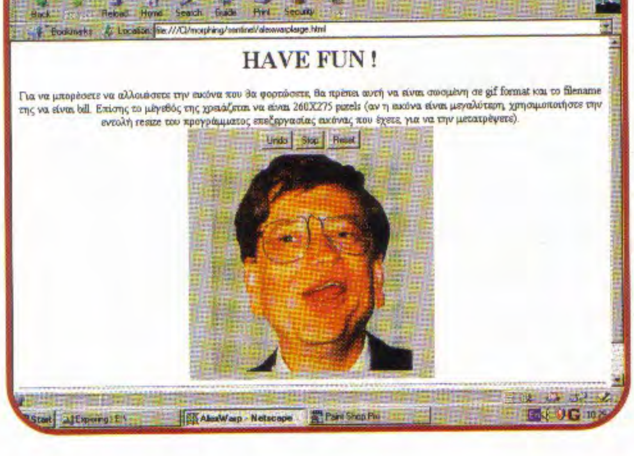
- Τα παιχνίδια για τον M.A.M.E. emulator, όπως θα διαπιστώσετε, απουσιάζουν αυτόν το μήνα από το CD-ROM του περιοδικού μας. Τι έγινε, άραγε; Λέτε να ξεχάσαμε τους φίλους των emulators; Οχι, βέβαια! Ισα-ίσα, μάλιστα, που φροντίσαμε να τους περιποιηθούμε και με το παραπάνω. Στο directory spectrum θα βρείτε τους καλύτερους Spectrum emulators που υπάρχουν για PC, καθώς και περισσότερα από 100MB με χιλιάδες, στην κυριολεξία, παιχνίδια του κλασικού 8-μπιτου υπολογιστή, τα οποία μπορείτε, χρησιμοποιώντας τους emulators και ακολουθώντας τις οδηγίες που θα διαβάσετε στα readme αρχεία που τους συνοδεύουν, να παίξετε στο PC σας! Ενας πραγματικός παράδεισος για τους φίλους των emulators και του Spectrum, που θα φέρει αναμνήσεις στους παλιούς και θα δείξει στους νεότερους έναν ολόκληρο κόσμο που ίσως μέχρι σήμερα αγνοούσαν. Τους emulators θα βρείτε στο ομώνυμο subdirectory, θα χρειαστείτε δε ένα αποσυμπιεστικό, όπως το winzip ή το pkunzip, για να τους μετατρέψετε σε εκτελέσιμη μορφή.

- Last but not least, τι θα λέγατε για έναν... διαγωνισμό; Αυτήν τη φορά έχουμε για εσάς κάτι έξω από τα καθιερωμένα, μια και το "PC Master" ξέρει να πρωτοτυπεί. Πηγαίνετε λοιπόν στο directory contest\sentinel και φορτώστε στον αγαπημένο σας HTML browser με Java υποστήριξη (π.χ. στον Internet Explorer ή τον Netscape Communicator) το αρχείο με extension .html που θα βρείτε εκεί. Θα διαπιστώσετε ότι εμφανίζεται στην οθόνη σας ένα πρόσωπο, το οποίο μπορείτε να αλλοιώσετε, δημιουργώντας εντυπωσιακά αποτελέσματα! Την ίδια παραμόρφωση μπορείτε να πετύχετε όταν, αφού αντιγράψετε το directory στο σκληρό σας δίσκο, αντικαταστήσετε την εικόνα bill.gif με μια άλλη ίσων διαστάσεων που να φέρει την ίδια ονομασία. Αυτό που ζητάμε από εσάς είναι να στείλετε στη διεύθυνση του περιοδικού (ή με e-mail) μία εικόνα της αρεσκείας σας, παραμορφωμένη με τη μέθοδο αυτή. Τα βήματα που πρέπει να ακολουθήσετε είναι τα εξής:

1. Ανοίξτε το Paint Shop Pro (θα το βρείτε στο directory \contest\utils) ή κάποιο άλλο παρόμοιο πρόγραμμα και φορτώστε την εικόνα που θέλετε να παραμορφώσετε. Από το menu Image διαλέξτε Resize και δώστε μεγέθη 260 (width) και 275 (height). Σώστε τη νέα εικόνα ως bill.gif. Τέλος, ανοίξτε το capture από το ομώνυμο menu.

2. Ανοίξτε τον HTML browser σας (στο directory \contest\utils υπάρχουν και οι δύο δημοφιλείς browsers) και φορτώστε από το directory contest\sentinel το αρχείο με extension .html. Παραμορφώστε την εικόνα ώστε να δείχνει όσο πιο αστεία μπορείτε να φανταστείτε και ενεργοποιήστε το πλήκτρο του capture για να τη σώσετε στο δίσκο σας.

3. Βάλτε σε μια δισκέτα την αυθεντική και την παραμορφωμένη εικόνα και στείλτε τη στο περιοδικό. Οι τρεις καλύτερες παραμορφώσεις θα κερδίσουν συνδρομές στο PC MASTER καθώς και εκπληκτικά CD-ROMs! Τελευταία προθεσμία για να λάβουμε τις συμμετοχές σας είναι η 3η Φεβρουαρίου, οι δε νικητές θα ανακοινωθούν στο τεύχος Μαρτίου, όπου και θα έχουν την ευκαιρία να δουν τα έργα τους... δημοσιευμένα. Καλή επιτυχία σε όλους!



FIFA 98: Road to World Cup

Τα τελευταία τέσσερα χρόνια η Electronic Arts κυκλοφορεί ανελλιπώς κάθε χρόνο νέες εκδόσεις για όλα σχεδόν τα αθλητικά παιχνίδια της. Ετσι και φέτος μέσα στον Δεκέμβριο του 1997 κυκλοφόρησαν οι εκδόσεις 98. Για άλλη μια φορά, η "ναυαρ-





χίδα" αυτών των παιχνιδιών ήταν το Fifa Soccer, το οποίο αν και δεν κυκλοφόρησε πρώτο (προηγήθηκε το NBA Live '98) ήταν αυτό που τράβηξε αμέσως την προσοχή των απανταχού gamers. Ηδη από την έκδοση '97 είχαμε επισημάνει ότι το Fifa Soccer είχε αγγίξει την τελειότητα όσον αφορά στον τομέα των γραφικών, με αποτέλεσμα να μην περιμένουμε εντυπωσιακές αλλαγές στη νέα έκδοση. Ετσι, αν και έχουν επέλθει βελτιώσεις και σε αυτό τον τομέα (κυρίως λόγω της χρήσης καρτών 3Dfx), αυτό που το κάνει να ξεχωρίζει είναι το gameplay, στο οποίο δόθηκε κυρίως το βάρος. Το Fifa '98, με υπότιτλο Road to World Cup, αφού πρόκειται για το επίσημο παιχνίδι του επερχόμενου mundial, είναι πλέον άψογο ακόμα και στον τομέα που κατά καιρούς στο παρελθόν υστερούσε. Οι απαιτήσεις του demo δεν είναι υψηλές (χρειάζεται ένα καλό σύστημα με Windows 95) και θα μπορέσετε οι περισσότεροι να δείτε από κοντά το παιχνίδι, το οποίο όμως περιλαμβάνει πάρα πολλά ακόμα εντυπωσιακά στοιχεία που θα αναλύσουμε στο review του.

SUB CULTURE

Καθώς είχαμε καιρό να δούμε ένα νέο παιχνίδι από τη UbiSoft, η άφιξη του Sub Culture ήταν μία μικρή έκπληξη. Πρόκειται για ένα παιχνίδι στο οποίο εκτελείτε μια σειρά από αποστολές με υποβρύχιο. Οι απαιτήσεις του παιχνιδιού είναι Pentium 90MHz, 16MB RAM και Windows 95.

COBRA GUNSHIP

Μπορεί αυτήν τη στιγμή τα PCs να είναι ο "παράδεισος" των παιχνιδιών, ωστόσο πολύ σπάνια βλέπουμε κάποια καλά arcade ή shoot'em up, τα οποία συνήθως υπάρχουν σε αφθονία σε άλλα formats υπολογιστών ή κονσόλες. Ενα παιχνίδι που φιλοδοξεί να καλύψει αυτό το κενό είναι το Cobra Gunship. Αφθονη δράση, πολύ καλά οπτικά και ηχητικά effects σε ένα παιχνίδι το οποίο, χωρίς να έχει κάποιο βάθος στο gameplay, είναι ιδανικό για σύντομα και ευχάριστα διαλείμματα.

SHAREWARE GAMES

ALQUERQUE	Παιχνίδι σκέψης
ANOTHER VIDEO POKER	Παιχνίδι πόκερ
BASKETBALL '96	Παιχνίδι μπάσκετ
COMPACT DISC DIGITAL AUDIO	Digital audio player
D/NOISE 1.0	Πολύ καλός digital audio player
ENJOY 1.1	Πρόγραμμα επεξεργασίας video
FOOTBALL FURY	Πολύ καλό παιχνίδι football
HOLLYWOOD MOGUL	Το Hollywood στις οθόνες σας
HYPER TERMINAL PRIVATE EDITION 3.0	Η νέα έκδοση του HyperTerminal
LARRY'S MARBLE	Παιχνίδι σκέψης και λογικής
LARRY'S SONGS	Τα τραγούδια του Larry!
NET TOOB STREAM	Ενας από τους καλύτερους 16-μπιτους multimedia viewers
NET TOOB VERSION 3.1	Ενας από τους καλύτερους 32-μπιτους viewers για αρχεία MPEG, .AVI και .MOV
PACMAN 95	Το αυθεντικό Pacman!
POLY OFF	Παιχνίδι τύπου arcade
POPMEMO	Δείτε μηνύματα στον υπολογιστή σας
PRO BACKGAMMON	Τάβλι για επαγγελματίες
RALLY RACERS	Πολύ καλό παιχνίδι ράλι
ROLL OVER	Παιχνίδι με ζάρια
RUNE WAR DEMO	Παιχνίδι στρατηγικής
SMART CLEANER	Αποβάλλετε από το σύστημά σας τα περιττά αρχεία
ULTRA LOGIC	Πολύ καλό παιχνίδι λογικής
WAVE AFTER WAVE	Ενα πολύ καλό πρόγραμμα για WAV αρχεία
WHIZ NOTES	Για να μην ξεχνάτε τις σημαντικές εργασίες σας!
WIN CRAPS	Παιχνίδι με ζάρια
WINDATES VERSION 2.0	Πολύ καλό ηλεκτρονικό καλεντάρι
WINDOWS PRINTER CONTROL UTILITY	Ελέγξτε τις εκτυπώσεις σας
WKISS VERSION 2.36A	Πρόγραμμα για μόδιστρους!
WORD FINDER	Βρείτε τις λέξεις!
WS FTP LE	Ενας από τους καλύτερους FTP clients

Myth: The Fallen Lords



Τα real time strategy παιχνίδια είναι εδώ και δύο χρόνια μία πραγματικότητα και έχουν αποκτήσει το δικό τους φανατικό κοινό. Ετσι, όλες οι νέες κυκλοφορίες του είδους αποκτούν πολύ μεγαλύτερο ενδιαφέρον, αφού πρόκειται για παιχνίδια που "πουλάνε". Ενα νέο και πολλά υποσχόμενο είναι το Myth: The Fallen Lords, το οποίο θα κυκλοφορήσει σύντομα από την Bungie Software. Το βασικότερο ατού είναι τα γραφικά του, από τα καλύτερα του είδους, ενώ όμορφα σχεδιασμένες είναι όλες οι μονάδες. Υπάρχουν 25 διαφορετικά levels μέχρι να φθάσετε στην ολοκληρωτική επικράτηση, ανεξάρτητα από το ποιο στρατόπεδο θα επιλέξετε, ενώ η δυσκολία είναι κλιμακωτά αυξανόμενη έτσι ώστε να μπαίνει ο αρχάριος παίκτης όσο το δυνατόν πιο εύκολα στο παιχνίδι. Το interface χειρισμού είναι εύκολο και μοιάζει με άλλα αντίστοιχων παιχνιδιών, αν και σε ορισμένα σημεία έχει περιθώρια βελτίωσης. Τα προαναφερόμενα μπορείτε να διαπιστώσετε "επισκεπτόμενοι" το demo του παιχνιδιού, το οποίο δεν έχει υψηλές απαιτήσεις, αφού χρειάζεται έναν Pentium υπολογιστή με 16MB RAM και Windows 95.



DIE BY THE SWORD

Η Interplay τους τελευταίους μήνες έχει παρουσιάσει πολλά νέα και σημαντικά παιχνίδια, ανάμεσα στα οποία καταλέγεται και το Die by the Sword, ένα fighting game. Μπορεί η συγκεκριμένη κατηγορία να μην είναι μία από αυτές στις οποίες ειδικεύεται η εταιρία, ωστόσο όπως θα διαπιστώσετε από το demo του παιχνιδιού η Interplay δεν τα καταφέρνει καθόλου άσχημα.

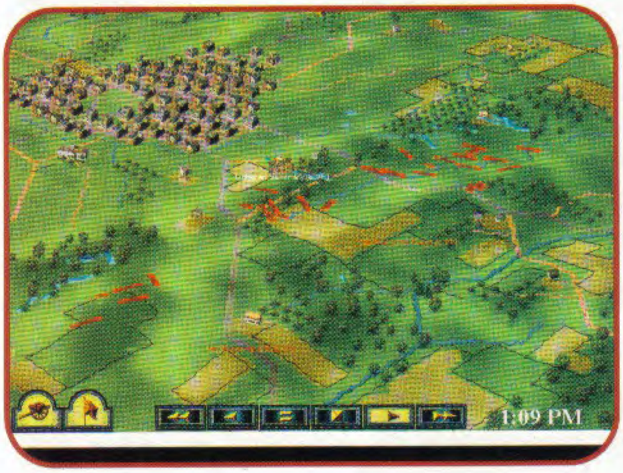
UTILITIES

COMPACT DISC DIGITAL AUDIO	Digital audio player
ENJOY 1.1	Πρόγραμμα επεξεργασίας video
NET TOOB STREAM	Ενας από τους καλύτερους 16-μπιτους multimedia viewers
POPMEMO	Δείτε μηνύματα στον υπολογιστή σας
WAVE AFTER WAVE	Ενα πολύ καλό πρόγραμμα για WAV αρχεία
WHIZ NOTES	Για να μην ξεχνάτε τις σημαντικές εργασίες σας!
WKISS VERSION 2.36A	Πρόγραμμα για μόδιστρους!
WINDOWS PRINTER CONTROL UTILITY	Ελέγξτε τις εκτυπώσεις σας με αυτό το καταπληκτικό πρόγραμμα
D/NOISE 1.0	Πολύ καλός digital audio player
HYPER TERMINAL PRIVATE EDITION 3.0	Η νέα έκδοση του HyperTerminal με πολλές καινοτομίες
NET TOOB VERSION 3.1	Ενας από τους καλύτερους 32-μπιτους viewers για αρχεία MPEG, .AVI και .MOV
SMART CLEANER	Αποβάλλετε από το σύστημά σας τα περιττά αρχεία
WINDATES VERSION 2.0	Πολύ καλό ηλεκτρονικό καλεντάρι
WS FTP LE	Ενας από τους καλύτερους FTP clients

BYZANTINE - THE BETRAYAL

Η Discovery Channel Multimedia είναι μία εταιρία η οποία ασχολούνταν κυρίως με multimedia εγκυκλοπαιδικές παραγωγές. Εδώ και έναν χρόνο, όμως, έχει μπει για τα καλά και στο χώρο των παιχνιδιών. Η τελευταία παραγωγή της είναι το Byzantine - The Betrayal, ένα adventure μυστηρίου γεμάτο videos κανονικών ηθοποιών αλλά και εκπληκτικά γραφικά από πραγματικές ιστορικές τοποθεσίες. Επίσης, στο πλήρες παιχνίδι, το οποίο σημειωτέον περιέχεται σε 6 CDs, θα βρείτε και 45 λεπτά video από τοποθεσίες της Τουρκίας και κυρίως της Κωνσταντινούπολης. Σίγουρα ένα από τα adventures που θα συζητηθούν.

Sid Meier's Gettysburg



Οι φίλοι των παιχνιδιών στρατηγικής και όχι μόνο γνωρίζουν ότι ο Sid Meier θεωρείται εδώ και πολλά χρόνια ο κορυφαίος προγραμματιστής σε αυτό το είδος των παιχνιδιών. Επειτα από συνεργασία χρόνων με τη Microprose, αποχώρησε πέρυσι και ίδρυσε τη δική του εταιρία με την ονομασία Firaxis games. Το Gettysburg είναι το πρώτο παιχνίδι της νέας εταιρίας και, όπως τόνισε ο ιδρυτής της, πρόκειται για ένα παιχνίδι στο οποίο έχει εφαρμόσει πολλές από τις ιδέες που είχε στο παρελθόν και μέχρι τώρα δεν είχε την ελευθερία να εφαρμόσει. Το θέμα του παιχνιδιού είναι η πιο διάσημη μάχη στην περίοδο του Αμερικανικού Εμφυλίου Πολέμου, η οποία απασχολεί μέχρι σήμερα τους ιστορικούς ιδίως στην Αμερική. Το gameplay είναι από τα πιο συναρπαστικά που έχουμε δει σε παρόμοιο παιχνίδι, τούτο διότι λαμβάνονται υπόψη πολλοί παράγοντες, όπως η θέση κάθε μάχιμης μονάδας, το ηθικό, η κούραση κ.ά. Ενα δείγμα των προαναφερομένων θα πάρετε από το demo που θα βρείτε στο CD αυτού του μήνα.

LEGAL CRIME

Αν και το έγκλημα ποτέ δεν είναι νόμιμο, στο Legal Crime έχετε την ευκαιρία να χτίσετε τη δική σας αυτοκρατορία του εγκλήματος. Είναι ένα παιχνίδι στο οποίο καλείστε να πάρετε το μέρος των κακών, κάτι σίγουρα διαφορετικό από ό,τι είχαμε συνηθίσει μέχρι τώρα.

MANX TT SUPERBIKE

Μέχρι το τέλος του 1997 καλύτερο παιχνίδι με μοτοσικλέτες θεωρούνταν το Moto Racer, το οποίο ουσιαστικά δεν είχε αντίπαλο. Πριν από λίγες μέρες, όμως, ήρθε η απάντηση από τη SEGA με το Manx TT Superbike, το οποίο εκ πρώτης όψεως δείχνει πολύ πιο εντυπωσιακό. Η SEGA αποδεικνύει, για ακόμη μια φορά, ότι ξέρει πολύ καλά το χώρο του arcade racing. Τα γραφικά και ο ήχος είναι πάρα πολύ προσεγμένα, ενώ το παιχνίδι είναι αρκετά γρήγορο και σε μη Hi-End μηχανήματα. Μάλιστα, είναι και αρκετά πρωτότυπο, αφού οι αγώνες δεν διεξάγονται κατά κανόνα σε πίστα αλλά σε επαρχιακούς και μη δρόμους, κάτι που μας δίνει την ευκαιρία να θαυμάσουμε τα πολύ καλά γραφικά.



ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Agenda Ηλεκτρονική ατζέντα (Ντίνα Σαρελάκου)

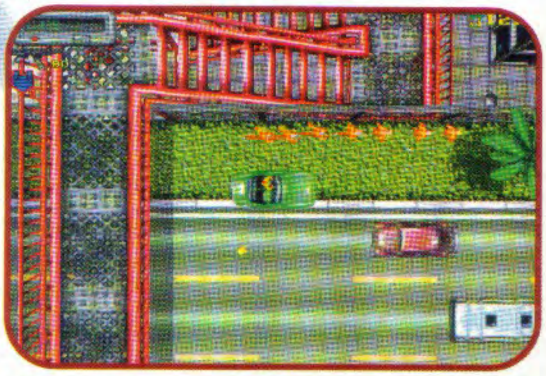
Lucky games Τυχερά παιχνίδια (Μενέλαος Βεργής)

X-Pictures Ενα ευχάριστο κουίζ γνώσεων με εικόνες (Γιάννης Μπαράκος/Σπύρος Μουρκογιάννης)

Zonic the Albanian Ομορφο παιχνίδι με μπόλικο χιούμορ (Αλβέρτος Αντζελ)

Τριώνυμα Επίλυση τριωνύμων (Ντίνος Μαυρίδης)

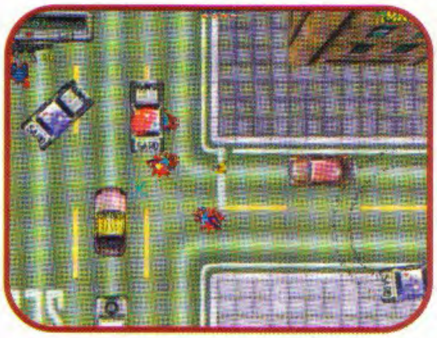
Grand Theft Auto



Ενα νέο παιχνίδι με αρκετά πρωτότυπο σενάριο είναι το Grand Theft Auto. Οπως ίσως καθίσταται σαφές από τον τίτλο του, βασική ενασχόλησή σας στο παιχνίδι είναι οι κλοπές αυτοκινήτων και όχι μόνο, αφού παρατηρείται άφθονη παράνομη δραστηριότητα. Βέβαια, δεν δουλεύετε μόνοι σας, αλλά παίρνετε εντολές-οδηγίες από έναν γκάνγκστερ ονόματι Bubby. Οσο όμως περισσότερες παράνομες πράξεις κάνετε τόσο περισσότερο θα ανέβει ο δείκτης αναζήτησής σας από την τοπική αστυνομία. Στο demo του παιχνιδιού μπορείτε να προβείτε στις παράνομες δραστηριότητές σας για ένα διάστημα 6 λεπτών. Η κανονική έκδοση του παιχνιδιού όμως περιλαμβάνει 2.000 χιλιόμετρα δρόμων σε τρεις διαφορετικές πόλεις, πλήρη δραστηριότητα αστυνομίας, πυροσβεστικής, ασθενοφόρων και συνεργείων οδικών έργων, πολλά κτίρια και πάρκα και φυσικά δυνατότητα παιχνιδιού μέσω Internet για μέχρι και 4 παίκτες. Τα πλήκτρα χειρισμού θα βρείτε στο readme αρχείο που συνοδεύει το demo, ενώ οι απαιτήσεις είναι: 486 DX4/100MHz, 16MB RAM, 512KB VESA compatible SVGA. ■







CART PRECISION RACING

Μετά τα διάφορα arcades, flight simulations και strategy παιχνίδια η Microsoft αποφάσισε να εισχωρήσει σε μία ακόμα κατηγορία, αυτήν των racing simulations. Ετσι, επέλεξε να παρουσιάσει έναν τίτλο που πραγματεύεται έναν τύπο αμερικανικών αγώνων (formula) ονόματι CART (καμία σχέση με τα γνωστά carts), που δεν έχει παρουσιαστεί ξανά σε παιχνίδι. Από το demo του παιχνιδιού σίγουρα δεν μπορούμε να βγάλουμε ασφαλή συμπεράσματα, ωστόσο είναι φανερό ότι έχει γίνει πολύ καλή δουλειά. Τα γραφικά και ο ήχος είναι αρκετά προσεγμένα, ενώ σχετικά απλές είναι και οι απαιτήσεις σε hardware, αν και το παιχνίδι υποστηρίζει τις νέες κάρτες γραφικών τρισδιάστατης επιτάχυνσης.

BALDUR'S GATE

Μεταξύ των νέων και πολλά υποσχόμενων RPGs ανήκει σίγουρα και το Baldur's Gate από την Interplay. Πρόκειται για μία από τις τελευταίες κυκλοφορίες και ως εκ τούτου δεν έχουμε στη διάθεσή μας αυτήν τη στιγμή κάποιο playable demo του παιχνιδιού. Ωστόσο, στο trailer που θα βρείτε στο CD, εκτός από τις εντυπωσιακές cut-through σκηνές με τα rendering γραφικά, υπάρχουν και πολλές άλλες στις οποίες παρουσιάζεται το gameplay του παιχνιδιού το οποίο, όπως θα διαπιστώσετε, δείχνει πολύ ενδιαφέρον.

PATCHES

- Chessmaster 5500
- Fallout (DOS)
- Fallout (Win95)
- Riven
- Tomb Raider 2
- Virtua Fighter 2

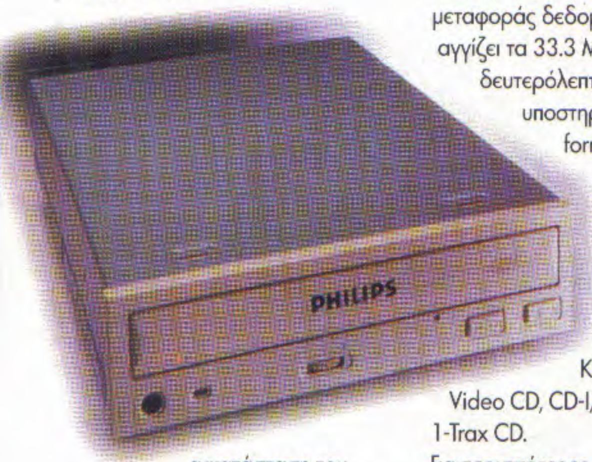
SOLUTIONS

- Dark Earth
- Fallout
- Journey to the Edge
- Temujin


ΕΤΗ ΦΩΤΟΣ ΜΠΡΟΣΤΑ
NBA LIVE 98
EA SPORTS
ANDRETTI RACING
EA SPORTS
FIFA ROAD TO WORLD CUP 98
EA SPORTS
GALAPAGOS
WING COMMANDER PROPHECY
Jane's
LONGBOW 2
dungeon KEEPER
BULLFROG
E+Π
PLOTLINE A.E.
ΣΟΛΩΜΟΥ 28
ΤΗΛ: 3834735-3837856-3837785
ARMORED FIST 2
M1A2 ABRAMS
NOVALOGIC - THE ART OF WAR

Νέο 32x CD-ROM drive από τη Philips

Η Philips παρουσίασε πρόσφατα ένα νέο προηγμένο CD-ROM drive 32πλής ταχύτητας, το οποίο μάλιστα, σε αντίθεση με τα παραδοσιακά μοντέλα, μπορεί να τοποθετηθεί οριζόντια ή κάθετα, προσφέροντας στο χρήστη μεγαλύτερη ευελιξία στην εγκατάσταση του συστήματος. Το νέο 32x CD-ROM drive χαρακτηρίζεται από πρωτοποριακή τεχνολογία για την απορρόφηση των κραδασμών που προκαλούνται όταν λειτουργεί με μεγάλη ταχύτητα έτσι ώστε να αποφεύγονται δυσάρεστες συνέπειες όπως οι ενοχλητικοί θόρυβοι ή ακόμα και βλάβες στο σκληρό δίσκο του υπολογιστή. Ο ρυθμός μεταφοράς δεδομένων του drive αγγίζει τα 33.3 MB ανά δευτερόλεπτο, ενώ τα υποστηριζόμενα formats είναι τα CD-Audio, CD-ROM, CD-ROM/XA (mode 1.2), Photo-CD multi-session, Karaoke-CD, Video CD, CD-I/F, CD-Extra και 1-Trax CD.



Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε στη Philips Hellas, τηλ.: 4894227.

Τα αποτελέσματα του διαγωνισμού μας

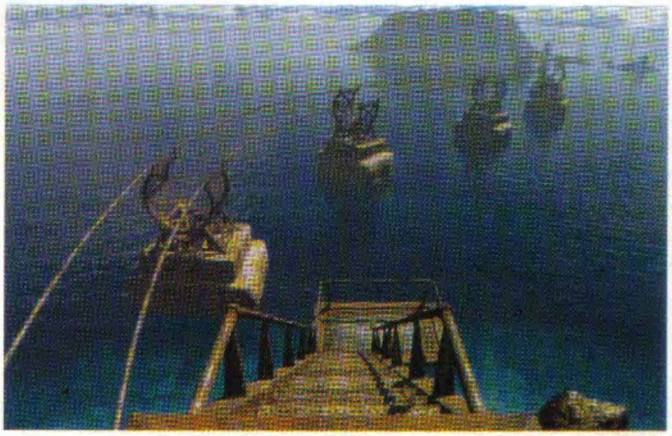
Ήρθε λοιπόν η στιγμή για τα αποτελέσματα του διαγωνισμού μας που αφορούσε στο Riven (τεύχος Νοεμβρίου). Ας δούμε πρώτα τις σωστές απαντήσεις:



1. Το Riven αποτελεί συνέχεια του Myst.
2. Ο Atrus σε παρακαλεί να ανακαλύψεις την αγαπημένη του γυναίκα Katherine.
3. Το Riven περιλαμβάνει τρεις ώρες animation.

Και τώρα οι νικητές:

1) ΠΑΠΠΑΣ ΓΙΩΡΓΟΣ, Ν. ΚΟΣΜΟΣ
2) ΝΤΖΑΜΑΡΑΣ ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΣ, ΑΡΓΥΡΟΥΠΟΛΗ
3) ΚΑΛΥΒΙΩΤΗΣ ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΣ, ΞΑΝΘΗ
4) ΚΑΝΤΑΣ ΑΝΔΡΕΑΣ, ΑΘΗΝΑ
5) ΦΑΣΟΥΛΗΣ ΑΓΓΕΛΟΣ, ΜΟΡΙΑ ΛΕΣΒΟΣ
6) ΖΑΡΑΦΩΝΙΤΗΣ ΜΑΝΩΛΗΣ, Ν. ΗΡΑΚΛΕΙΟ
7) ΣΙΔΗΡΟΠΟΥΛΟΣ ΕΥΣΤΑΘΙΟΣ, ΑΙΓΑΛΕΩ



8) ΚΟΤΣΙΦΗΣ ΝΙΚΟΣ, ΠΑΓΚΡΑΤΙ
9) ΝΙΤΗΣ ΣΤΥΛΙΑΝΟΣ, ΑΘΗΝΑ
10) ΒΗΧΟΣ ΜΑΝΟΥΣΟΣ, ΑΘΗΝΑ

Και οι επιλαχόντες:

1) ΣΩΤΗΡΙΟΥ ΕΛΕΝΗ, Ν. ΦΙΛΑΔΕΛΦΕΙΑ
2) ΓΡΥΛΛΑΚΗΣ ΑΥΓΟΥΣΤΙΝΟΣ, Ν. ΚΟΣΜΟΣ
3) ΣΤΕΦΑΝΑΚΗΣ ΖΑΧΑΡΙΑΣ, ΑΛΕΞΑΝΔΡΕΙΑ
4) ΠΟΛΙΤΕΙΑΔΗΣ ΒΑΣΙΛΗΣ, ΚΟΜΟΤΗΝΗ
5) ΑΝΤΩΝΟΠΟΥΛΟΣ ΑΝΔΡΕΑΣ, ΠΑΤΡΑ
6) ΖΟΥΜΠΑΤΙΑΝΟΣ ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΣ, ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ
7) ΘΕΜΕΛΗΣ ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΣ, ΙΩΑΝΝΙΝΑ
8) ΜΠΕΡΓΕΛΕΣ ΧΡΗΣΤΟΣ, ΑΓΙΑ ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ
9) ΚΑΡΑΝΙΚΑΣ ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ, ΚΑΙΣΑΡΙΑΝΗ
10) ΤΣΕΛΛΟΣ ΔΗΜΗΤΡΙΟΣ, ΑΙΓΑΛΕΩ

Οι νικητές θα πρέπει να έχουν παραλάβει τα δώρα τους από τα γραφεία του "PC Master" (Λ. Συγγρού 44, Αθήνα, τηλ.: 9245910) μέχρι και τις 22 Ιανουαρίου 1998. Στους κατοίκους επαρχίας θα αποσταλούν ταχυδρομικώς. Σε περίπτωση που κάποιος από τους νικητές δεν παραλάβει το δώρο του μέχρι την προκαθορισμένη ημερομηνία, τότε αυτό θα δοθεί στον αντίστοιχο επιλαχόντα. Μην ξεχάσετε να δηλώσετε συμμετοχή στο διαγωνισμό αυτού του τεύχους, με δώρο 10 αντίτυπα του εκπληκτικού Kick Off 98! Σε ό,τι αφορά όλους εσάς που στείλατε τα κείμενά σας για τα "reviews αναγνωστών" του Gamer's Pit, όπως σας υποσχεθήκαμε, κάθε τρίμηνο θα απονέμεται ένα βραβείο στο καλύτερο review από αυτά που δημοσιεύθηκαν στο περιοδικό. Νικητής λοιπόν για το πρώτο

τρίμηνο (μέχρι και το τεύχος Δεκεμβρίου) αναδείχθηκε ο Χρήστος Πολίτης, μαθητής από την Κυψέλη, για το review του MDK που δημοσιεύθηκε στο προηγούμενο τεύχος μας. Καλείται να επικοινωνήσει με τον κ. Κράτσα στα τηλέφωνα του περιοδικού, για να παραλάβει το δώρο-έκπληξη που τον περιμένει!

Το ρήγμα του DVD

Φάνηκαν ξεκάθαρα οι τάσεις ασυμβατότητας των προτύπων που πρότειναν η Sony και η Philips στη διεθνή έκθεση DVD που πραγματοποιήθηκε τον περασμένο μήνα. Η Sony, που προωθεί τα Phase-Change Re-Writable drives ως ανταγωνιστές των DVD-RAM, έλαμψε διά της απουσίας της. Η Philips ήταν παρούσα, και παρά την επίσημη άρνησή της για επικείμενο πόλεμο standards, άφησε σαφείς αιχμές σε δημοσιογράφους ότι προτίθεται να υποστηρίξει δυναμικά το Phase-Change Re-Writable drive ως εναλλακτική λύση απέναντι στα DVD-RAM. Και σαν να μην έφθανε αυτό, οι ασυμβατότητες που παρατηρούνται ακόμα και μέσα στη σειρά των DVD προϊόντων σημαίνουν ότι πιθανότατα θα χρειαστεί κι άλλος χρόνος μέχρι αυτά να καθιερωθούν. Τα σχέδια για ένα ενοποιημένο format DVD φαίνεται να έχουν οριστικά ναυαγήσει, καθώς είναι γνωστό ότι υπάρχουν ήδη ασυμβατότητες μεταξύ DVD-RAM και DVD-ROM. Επιπλέον, τα drives των 2,6GB ανά πλευρά που αγοράζει τώρα ο κόσμος δεν θα είναι σε θέση να διαβάσουν τα drives των 4,7GB ανά πλευρά που θα κυκλοφορήσουν σύντομα. Και δεν υπάρχει κανένα ενδεχόμενο αναβάθμισης (όχι ότι θα περιμέναμε βέβαια). Παρόμοιο πρόβλημα έχει ανακύψει και στους DVD-Audio δίσκους, οι οποίοι ακολουθούν διαφορετικά standards σε Ευρώπη και Αμερική. Μάλλον η Ευρώπη θα καταλήξει στο MPEG-2 ως audio format (προωθείται από τη Philips), ενώ ο υπόλοιπος κόσμος ακολουθεί το πρότυπο Dolby AC3.

Gateway 2000 στην Αθήνα

Ανεβαίνοντας την οδό Πινδάρου στο Κολωνάκι αυτές τις μέρες, σίγουρα θα παρατηρήσετε μια εντυπωσιακή νέα παρουσία. Πρόκειται για το πρώτο κατάστημα της εταιρίας ΠΥΛΩΝΕΣ 2000 που άνοιξε πρόσφατα, με σκοπό να γνωρίσει στο ελληνικό κοινό τους υπολογιστές Gateway 2000.

Η Gateway 2000 δημιουργήθηκε το 1985, ενώ τα πρώτα γραφεία της, νεοσύστατης τότε, εταιρίας βρίσκονταν σε μια αποθήκη του οικογενειακού ράντσου των δύο αδελφών-ιδρυτών της, στη Νότια Ντακότα! Εκεί, ανάμεσα στις συμπαθέστατες αγελάδες (ράτσας Holstein παρακαλώ), ξεκίνησε η λειτουργία της Gateway 2000 που έμελλε να

FLASH ΣΤΑ ΝΕΑ...

Η Ελληνική Εταιρεία Επιστημόνων Η/Υ και Πληροφορικής (ΕΠΥ) διοργανώνει και φέτος, όπως κάθε χρόνο, τον Πανελλήνιο Διαγωνισμό Πληροφορικής. Στόχοι του διαγωνισμού είναι η εξάπλωση της ιδέας της Πληροφορικής στους μαθητές της Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης και η παροχή μίας επιπλέον ευκαιρίας στους μαθητές που έλκονται από την Πληροφορική να εκτιμήσουν τις δυνατότητές τους στην επίλυση αλγοριθμικών προβλημάτων. Ο Πανελλήνιος Διαγωνισμός Πληροφορικής διεξάγεται σε τρεις φάσεις: την προκαταρκτική, την ημιτελική και την τελική φάση.
Η προκαταρκτική φάση διεξάγεται δι' αλληλογραφίας, αφορά σε μαθητές Γυμνασίου και Λυκείου και επαναλαμβάνεται τουλάχιστον δύο φορές. Τα προς επίλυση θέματα της προκαταρκτικής φάσης δημοσιεύονται στο περιοδικό "Αλγόριθμος" (έκδοση της ΕΠΥ) και απεστάλησαν, μέσω των Διευθύνσεων του ΥΠΕΘ, σε όλα τα σχολεία. Οι απαντήσεις στα φετινά θέματα πρέπει να ταχυδρομηθούν το αργότερο μέχρι τις 28 Φεβρουαρίου 1998.
Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να επικοινωνήσετε με τον κ. Σπύρο Μπακογιάννη, μέλος του Δ.Σ. της ΕΠΥ: Μαυρομιχάλη 16 – 106 80, τηλ.: 3645274 και fax: 3645154.

Κυκλοφόρησε από τις Εκδόσεις Δίαυλος η νέα σειρά βιβλίων "Οδηγοί Οπτικής Εκμάθησης", βασισμένων στην πολύχρονη πείρα των συγγραφέων στο Πανεπιστήμιο της Βοστόνης σχετικά με τη διδασκαλία τεχνικών θεμάτων σε αρχάριους φοιτητές που δεν είχαν σχέση με την τεχνολογία. Κάθε κεφάλαιο είναι εικονογραφημένο με οθόνες που σας οδηγούν σε κάθε βήμα.
Οι δύο πρώτοι οδηγοί που κυκλοφόρησαν αναφέρονται στο ελληνικό Word 97 και το ελληνικό Excel 97, περιέχουν περισσότερες από 300 σελίδες και τιμώνται 4.500 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες, απευθυνθείτε στις Εκδόσεις Δίαυλος, Βαλτετσίου 10 & Ιπποκράτους, τηλ.: 3631169.

Η UNICEF προσκαλεί τους νέους από όλο τον κόσμο να συμμετάσχουν στη δημόσια συζήτηση που διοργανώνει στο Internet μέσω του προγράμματός της Φωνές των Νέων (Voices of Youth). Μέσω αυτής της πρωτοβουλίας της, η UNICEF προσφέρει στους νέους τη δυνατότητα να ενημερωθούν για σύγχρονα θέματα, να εκφράσουν τη γνώμη τους καθώς επίσης να ανταλλάξουν απόψεις και να επεξεργαστούν τρόπους που θα επιτρέψουν την ενεργητικότερη συμμετοχή τους στη δημιουργία ενός καλύτερου μέλλοντος. Το πρόγραμμα υπάρχει στη διεύθυνση http://www.unicef.org/voy/, ενώ για περισσότερες πληροφορίες οι ενδιαφερόμενοι μπορούν να επικοινωνούν με την Ελληνική Επιτροπή Συνεργασίας με τη UNICEF, Ξενίας 1, Αθήνα, τηλ.: 7484184.



μπει στον κατάλογο των 500 πιο πετυχημένων εταιριών στον κόσμο (στοιχεία από το περιοδικό "Fortune"), αποτελώντας πρότυπο θεαματικής ανάπτυξης στο χώρο της Πληροφορικής.
Στον εκθεσιακό χώρο του καταστήματος ΠΥΛΩΝΕΣ 2000 (Πινδάρου 11 και Σόλωνος), μπορείτε να δείτε από κοντά τις προτάσεις της εταιρίας, ακόμα και να παραγγείλετε οτιδήποτε δεν καλύπτεται από το ήδη υπάρχον stock. Για περισσότερες πληροφορίες, τηλεφωνήστε στα 3623775-6 και 3633534.

Το δάχτυλό σας έχει το password!

Δύο συσκευές υποστηρίζουν ότι έλυσαν το πρόβλημα της φθηνής και ταχείας αναγνώρισης δαχτυλικών αποτυπωμάτων. Οι ανακοινώσεις των βιομετρικών συσκευών από τη Fujitsu και τη Sony θα μπορούσαν να θέσουν ένα τέλος στην ανάγκη για απομνημόνευση κάποιου password. Στοχεύοντας στην αγορά των notebooks, το Fingerscan της Fujitsu βρίσκεται σε μία κάρτα για PC πάχους 5mm και βάρους 100gr που τοποθετείται σε μία τυπική PC card slot. Βασισμένο σε αλγορίθμους της εταιρίας, το Fingerscan μπορεί να χρησιμοποιηθεί είτε αυτόνομα είτε ως μέρος ενός δικτύου, για να αναγνωρίσει αποτυπώματα μέσα σε 1,8 δευτερόλεπτα. Το σύστημα περιλαμβάνει μία μονάδα ανάγνωσης (με κάμερα και κύκλωμα σάρωσης), έναν επεξεργαστή και μία μονάδα ενέργειας. Οταν ο χρήστης εισαγάγει ένα ID ή μία smart card, υποχρεώνεται να επαληθεύσει την ταυτότητά του βάζοντας το δάχτυλό του προς αναγνώριση.
Στον αντίποδα, η Sony "ρίχνει" το Fingerprint Identification Unit (FIU: Μονάδα Αναγνώρισης Δακτυλικών Αποτυπωμάτων) σε μία σειρά συσκευών που περιλαμβάνουν τερματικά με smart cards και controllers πρόσβασης σε θύρες. Το FIU αποθηκεύει έως 1.000 φόρμες αποτυπωμάτων, τα οποία επαληθεύει μέσα σε 2 μόλις δέκατα του δευτερολέπτου. Οπως σημειώνει και ο πρόεδρος της αμερικανικής εταιρίας IOsoftware, η οποία έχει ήδη προμηθευτεί το σύστημα, τα μεγαλύτερα πλεονεκτήματα της

τεχνολογίας αναγνώρισης δαχτυλικών αποτυπωμάτων είναι το ότι δεν μπορεί ποτέ κανείς να ξεχάσει τα δάχτυλά του και δεν μπορεί να ξεγελάσει το μηχάνημα.

Νέα δύναμη στον πόλεμο των superfloppies

Οι δύο γίγαντες της ηλεκτρονικής τεχνολογίας Sony και Fuji εισήλθαν στην "καυτή" αγορά των φθηνών φορητών μέσων αποθήκευσης με την ανακοίνωση κυκλοφορίας του HiFD. Οπως ακριβώς η Iomega και η Nomai προηγουμένως, ισχυρίζονται ότι το σύστημά τους θα πάρει τη θέση του floppy drive ως το de facto standard της αγοράς. Αν και οι Sony και Fuji δεν έχουν αποκαλύψει ακόμη την ακριβή τιμολογιακή πολιτική, ανακοίνωσαν ότι το HiFD θα χρησιμοποιεί δισκέτες των 200MB με transfer rate της τάξεως των 3,6Mbytes/sec. Επίσης, θα είναι συμβατό με τις κλασικές δισκέτες του 1,44MB και των 720K. Η Iomega δεν φαίνεται να ανησυχεί από τις ανακοινώσεις αυτές, καθώς θεωρεί -και όχι άδικα- ότι το όλο σχέδιο βρίσκεται ακόμα στα χαρτιά και ενδεχομένως η τιμή του να καθοριστεί σε υψηλότερα επίπεδα από αυτά που επιτρέπει σήμερα ο ανταγωνισμός. Αυτό δεν εμπόδισε όμως τις Alps και Teac να δηλώσουν την υποστήριξή τους στο HiFD, του οποίου η κυκλοφορία τοποθετείται την άνοιξη του 1998.

Βιταμίνες για το άρρωστο PC σας

Η εταιρία Quarterdeck, γνωστή για την ειδίκευσή της σε προγράμματα utilities, διέθεσε στην αγορά ένα πακέτο/συνδυασμό εφαρμογών που δίνει καινούρια δύναμη στον "κουρασμένο" και υπερφορτωμένο υπολογιστή σας. Το προϊόν της Happy PC Paq περιλαμβάνει τρία προγράμματα υποστήριξης και μεγιστοποίησης της αποδοτικότητας, τα οποία κυκλοφορούσαν μέχρι τώρα ως ξεχωριστά πακέτα.
Το Cleansweep καθαρίζει το σκληρό δίσκο από ατελείς απεγκαταστάσεις και μεγιστοποιεί την απόδοσή του απελευθερώνοντας πολύτιμο χώρο. Ξεχάστε τα παλιά και άχρηστα αρχεία που πλημμυρίζουν το σκληρό δίσκο. Το Cleansweep επιβλέπει την εγκατάσταση καινούριων προγραμμάτων και επιτρέπει την εύκολη και ολοκληρωτική μετακίνησή τους.
Το MagnaRAM επιταχύνει την εγκατάσταση των προγραμμάτων και βοηθά στην αύξηση της ταχύτητας των Windows 95 με την εξελιγμένη διαχείριση μνήμης του συστήματος που χρησιμοποιεί.
Το Fix it βοηθά στα προβλήματα των Windows 95 και χάρη στο Crashdefender συμβάλλει στην αποφυγή των ενοχλητικών crashes.
Τα προγράμματα της Quarterdeck διαθέτει η Futureland, Αγ. Ιωάννου 18-20, Αγ. Παρασκευή, τηλ.: 6015535 και fax: 6004221. ■


Άνοιξη '98
Το
ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS
PC master
CD-ROM
&
The
GAME
COMPULINK
NET
Σας
προειδοποιούν!

PC GAMES

Καταδιώξτε τα πλάσματα της νύχτας



Η Activision πρόκειται να κυκλοφορήσει ένα action/adventure παιχνίδι στα πρότυπα του Tomb Raider, το οποίο θα εκτυλίσσεται στην Αγγλία του 19ου αιώνα. Στο Nightmare Creatures διάφορα "σκοτεινά" πειράματα (όπως εκείνο του γνωστού μας Frankenstein) από την Αδελφότητα της Εκάτης έχουν ως αποτέλεσμα την κατασκευή τεράτων που ελευθερώνονται στο Λονδίνο σκοτώνοντας όποιον βρουν μπροστά τους. Εσείς μπορείτε να επιλέξετε ανάμεσα σε δύο χαρακτήρες: τον πρώην κληρικό Ignatius Blackward και τη Nadia F., οι οποίοι είναι αποφασισμένοι να καθαρίσουν τα μιασμένα τέρατα. Για να τα καταφέρετε, πρέπει να μάθετε το χειρισμό όλων των διαθέσιμων όπλων, καθώς τα τέρατα και οι "μεγάλοι κακοί" είναι πολλοί και πανίσχυροι. Τα γραφικά των 16 επιπέδων είναι καταπληκτικά και αναπαριστούν με πειστικότητα τη γοτθική ατμόσφαιρα της εποχής, ενώ θα περιέχουν ομίχλη, χιόνι και βροχή (τυπικό Λονδίνο...).

Joint Strike Fighter: Eνα ξεχωριστό Flight Simulator



Αυτός ο εξομοιωτής πτήσης είναι ξεχωριστός, καθώς περιέχει αεροσκάφη που θα τεθούν σε μαζική παραγωγή έπειτα από τουλάχιστον δέκα χρόνια.

Το ένα είναι το Boeing X-32, το οποίο θα είναι αντικαταστάτης των F-16 και FA-18, ενώ το άλλο το Lockheed Martin X-35.

Το παιχνίδι, όμως, ξεχωρίζει και για άλλους λόγους:

θα περιέχει δέκα εκατομμύρια τετραγωνικά μέτρα πραγματικού τερέν, θα υποστηρίζει 16-bit ανάλυση και 3D κάρτες γραφικών και η ταχύτητά του θα είναι από τις καλύτερες στο είδος. Αν πλησιάσετε πολύ κοντά στο έδαφος, θα δείτε καθαρά δέντρα και σπίτια, ενώ προσεγγίζοντας ακόμη περισσότερο, θα νομίζετε ότι παίζετε ένα 3D shoot'em up. Φαίνεται ότι το Joint Strike Fighter θα είναι μια ευχάριστη έκπληξη για τους φανατικούς του είδους.

Είμαι ο... Θεός!



Σίγουρα όλοι γνωρίζετε ένα από τα σημαντικότερα παιχνίδια στην ιστορία των υπολογιστών, το οποίο δημιούργησε μια ειδική κατηγορία, τα God Games. Αν πάλι οι νεότεροι αγνοείτε το γεγονός, είναι καιρός να μάθετε το όνομα Populous, γιατί σύντομα θα σας απασχολήσει. Τότε, εν έτει 1990, η Bullfrog κυκλοφόρησε ένα ιδιόμορφο παιχνίδι, όπου παίζατε το ρόλο ενός θεού, έχοντας υπό τον έλεγχό σας τα στοιχεία της φύσης και τη Γη, προκειμένου να βοηθήσετε το λαό που πίστευε σε εσάς να αναπτυχθεί και (φυσικά) να κατακτήσει όλους τους άλλους. Η μεγάλη επιτυχία του, όμως, δεν συνεχίστηκε στο δεύτερο μέρος της σειράς. Ωστόσο, τώρα η εταιρία αισθάνεται έτοιμη να κυκλοφορήσει την τρίτη συνέχεια του θρυλικού παιχνιδιού, η οποία θα συμβαδίζει με τα δεδομένα της τεχνολογίας. Το Populous: The Third Coming είναι μια πολύ φιλόδοξη παραγωγή, η οποία σε συνδυασμό με το όνομα της Bullfrog αναμένεται να ξεχωρίσει. Οι πρώτες πληροφορίες μιλούν για τρισδιάστατη απεικόνιση του τερέν (θα υποστηρίζει 3D κάρτες γραφικών) με δυνατότητες zoom in και zoom out. Επίσης, ο έλεγχος που θα έχετε πάνω στους ανθρώπους του λαού σας θα είναι πολύ μεγαλύτερος, ενώ ο έλεγχος της φύσης και της Γης θα γίνεται με μια πληθώρα spells. Γενικότερα, μπορεί το παιχνίδι να είναι real-time, εκείνο όμως που θα έχει σημασία είναι ο στρατηγικός σχεδιασμός και η σωστή τακτική. Τα πρώτα μηνύματα σίγουρα είναι εντυπωσιακά. Αναμένουμε με αγωνία τον επίδοξο διάδοχο των Command & Conquer και Warcraft II.

ADVENTURE UPDATE

Μέχρι τώρα ελάχιστες έρευνες έχουν γίνει σχετικά με τις πραγματικές τάσεις που επικρατούν στην τεράστια αγορά των χρηστών PC σχετικά με τα computer games. Κατά καιρούς έχουν διατυπωθεί μία σειρά αμφίβολων εκτιμήσεων, διάφορες αναλύσεις γενικότερων στατιστικών δεδομένων ή ακόμη και ερμηνείες γενικότερων τάσεων, ωστόσο ποτέ μέχρι σήμερα δεν είχαμε δει μία πολύ συγκεκριμένη έρευνα αγοράς σχετικά με το θέμα "πόσοι παίζουν computer games και τι ακριβώς ζητούν". Και όμως, είναι το πρώτο που όφειλαν να έχουν κάνει σχεδόν όλες οι εταιρίες παραγωγής ψυχαγωγικών προγραμμάτων, αλλά και οι διευθυντές-εκδότες όλων των φορέων που ασχολούνται με τα computer games (περιοδικά, εξειδικευμένα καταστήματα, on-line υπηρεσίες, εταιρίες hardware κ.λπ.). Φυσικά, δεν έχει γίνει κάποια έρευνα από κανέναν "σχετικό" φορέα στη χώρα μας για το πόσοι, παραδείγματος χάριν, ασχολούνται με τα computer games στην Ελλάδα, τι είδους παιχνίδια προτιμούν, πόσοι αγοράζουν πρωτότυπα κ.λπ. Τα αποτελέσματα μιας τέτοιας έρευνας θα ενδιέφεραν, εκτός των άλλων, και το περιοδικό μας, αφού γνωρίζοντας ακριβώς το κοινό στο οποίο απευθύνεσαι, προσφέρεις συγκεκριμένα πράγματα σε πιο μόνιμη και δημιουργική βάση.

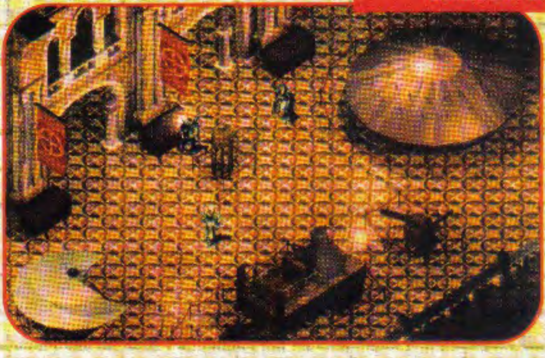
Δεν μπορείτε λοιπόν να φανταστείτε την έκπληξή μου, όταν είδα να δημοσιεύεται η πρώτη έρευνα του είδους. Φυσικά, διεξήχθη στην Αμερική και τα αποτελέσματά της είναι, κατά τη γνώμη μου, πολύ σημαντικά όσον αφορά στις γενικότερες εξελίξεις στο χώρο αλλά και στις διάφορες εταιρίες, τα ειδικά περιοδικά του χώρου κ.λπ. Στην Αμερική, όπου όλα λειτουργούν με πολύ πιο επαγγελματική αντίληψη και νοοτροπία απ' ό,τι στη χώρα μας, οι αγοραστές PCs καταγράφονται σε ειδικές databases από συγκεκριμένους φορείς. Όχι όπως στη χώρα μας που κανείς δεν μπορεί να σου απαντήσει υπεύθυνα για τίποτα, ούτε καν για το πόσοι περίπου υπολογιστές έχουν πωληθεί την τελευταία πενταετία, οπότε έχει σημειωθεί η αλματώδης επικράτηση και εξέλιξη των PCs.

Η έρευνα αυτή, λοιπόν, πραγματοποιήθηκε ανάμεσα σε 16.000 αγοραστές-κατόχους PCs, οι οποίοι επιλέχθηκαν με το σκεπτικό να αντιπροσωπεύουν όλες οι τάσεις όσον αφορά στην "οικονομική" δύναμη των αγοραστών. Σε όλους αυτούς στάλθηκε ένα ειδικά διαμορφωμένο ερωτηματολόγιο, έτσι ώστε να "πεισθούν" οι παραλήπτες του να απαντήσουν, αλλά και μέσω αυτού να μπορέσουν οι οργανωτές της έρευνας να εντοπίσουν τους "πραγματικούς" computer gamers, οι οποίοι τους ενδιέφεραν για τα βαθύτερα στοιχεία της έρευνας αυτής.

Σύμφωνα λοιπόν με την έρευνα, στην Αμερική υπάρχουν περίπου 41 εκατομμύρια υπολογιστές σε "νοικοκυριά". Από αυτούς, κρατηθείτε καλά, το 72% έχει εγκατεστημένα παιχνίδια! Δηλαδή περίπου 32 εκατομμύρια χρήστες έχουν παιχνίδια στους υπολογιστές τους, νούμερο που -αν μη τι άλλο- ζαλίζει. Φυσικά, η έρευνα διαπίστωσε ότι υπάρχει ανομοιογένεια μεταξύ των gamers.



BALDUR's GATE



Η συγκεκριμένη έρευνα χώριζε τους gamers σε δύο βασικές κατηγορίες, την "casual" (αδιάφορη - περιστασιακή) και την "core" (σκληροπυρηνική). Δυστυχώς, δεν μπόρεσα να καταλάβω βάσει ποιων κριτηρίων γινόταν η διάκριση, κάτι το οποίο είναι πολύ σημαντικό. Εν πάση περιπτώσει, η έρευνα έδειξε ότι στην πρώτη κατηγορία ανήκει το 86% όσων ασχολούνται με games, ενώ στη δεύτερη το υπόλοιπο 14%. Συγκεκριμένα, με βάση τις πρώτες εκτιμήσεις της εν λόγω έρευνας, οι casual gamers προτιμούν τα Card/Adventure/Puzzle games, ενώ οι core gamers τα Adventure/Action/RPG. Οι παίκτες των δύο κατηγοριών αγοράζουν αντίστοιχα κατά μέσο όρο 3.4 και 24 παιχνίδια το χρόνο, ενώ τα παιχνίδια που έχουν συνολικά στην κατοχή τους είναι 15 και 42.
Τέλος το παιχνίδι που αγόρασαν οι περισσότεροι τελευταία είναι το Myst.

Φυσικά, δεν πρέπει να ξεχνάμε ότι τα ανωτέρω αφορούν στην αμερικανική κοινωνία, όπου όλα τα οικονομικά μεγέθη είναι διαφορετικά. Έτσι, παραδείγματος χάριν, δεν πιστεύω ότι υπάρχουν Έλληνες χρήστες που αγοράζουν 24 ΠΡΩΤΟΤΥΠΑ παιχνίδια το χρόνο, ούτε και πολλοί που έχουν 42 ΠΡΩΤΟΤΥΠΑ παιχνίδια στην κατοχή τους.

23

ΠΑΙΧΝΙΔΟΣΚΟΡΠΙΣΜΑΤΑ...

Το αμερικανικό site Game Center που ασχολείται με games στο Internet έχει έναν κατάλογο με τα καλύτερα παιχνίδια της χρονιάς, ο οποίος μας επεφύλασσε εκπλήξεις. Καλύτερα παιχνίδια της χρονιάς είναι λοιπόν τα εξής: Age of Empires, Diablo, Dungeon Keeper, Interstate '76, Jedi Knights: Dark Forces, The Last Express, Loose your marbles (??), X-Wing vs Tie Fighter και Total Annihilation. Πού είναι το Riven, το Atlantis, το Tomb Rider, το X-Com 3 ή το Red Alert; Μάλιστα, στις απογοητεύσεις της χρονιάς κατατάσσονται τα: City of the Lost Children (ο Τσουρινάκης θα φάει τα - πλούσια - μουστάκια του!), Shadow Warrior και Theme Hospital(!). Επίσης, στην κατηγορία Drop Dead Dogs περιλαμβάνονται το NBA Jam Extreme και το Scorcher. Τα συμπεράσματα δικά σας!

Ο σύγχρονος μαιτρ των ιστοριών τρόμου, τον οποίο πολλοί τοποθετούν στην ίδια βαθμίδα με τους κλασικούς E.A. Poe και H.P. Lovecraft, Stephen King βρίσκει το δρόμο του και στον κόσμο των υπολογιστών. Ο συγγραφέας της "Λάμψης" και του "Pet Cemetary", ο οποίος μας έχει χαρίσει αναρίθμητα best sellers και πολλά κινηματογραφικά σενάρια, προέβη σε συμφωνία με τη HyperBole για τη δημιουργία ενός CD-ROM τίτλου που θα περιέχει screensavers, games, θέματα για το desktop και ακυκλοφόρητες μικρές ιστορίες του. Είναι η πρώτη φορά που το έργο του King θα εμφανιστεί στην οθόνη του υπολογιστή μας.

Στο τεύχος Οκτωβρίου το "PC Master" παρουσίασε το Blood, συνοδευόμενο από μέτριες κριτικές και μια αίσθηση που μπορεί να περιγραφεί κάπως έτσι: "Ουφ! Πάλι τα ίδια;!" Η Monolith κατάλαβε αμέσως τις αδυναμίες του παιχνιδιού και σπεύδει να δημιουργήσει ένα sequel που υπόσχεται να σας κάνει να ξεχάσετε όλα τα άλλα. Αυτήν τη φορά ο Caleb δεν θα είναι μόνος εναντίον του Cabal, καθώς κυνηγημένος από αυτόν θα μπορέσει να επαναφέρει στη ζωή τους άλλους τρεις "Διαλεχτούς" και μαζί τους θα προσπαθήσει να τον καταστρέψει. Στο Blood II σκοπός σας δεν είναι να βρείτε το κατάλληλο κλειδί για να ανοίξετε την πόρτα, αλλά να λύσετε γρίφους στενά συνδεδεμένους με την ιστορία. Ετσι, θα πρέπει να μπείτε βαθιά στο νόημα της πλοκής για να προχωρήσετε, πηγαίνοντας από level σε level, με όποια σειρά θέλετε και σκοτώνοντας ό,τι βρίσκεται μπροστά σας. Οι multiplayer δυνατότητες με τέσσερις παίκτες να παίζουν μαζί και η ύπαρξη Editor εμπλουτίζουν το παιχνίδι.

Οδηγήστε στα... όρια!



Οταν η Microprose αποφασίζει να δημιουργήσει ένα παιχνίδι, τότε όλοι περιμένουμε με αγωνία το αποτέλεσμα. Αυτήν τη φορά αποφάσισε να ασχοληθεί με τα racing games και θα κυκλοφορήσει το Ultim@te Race Pro. Η προσοχή στη λεπτομέρεια είναι γνωστή τακτική της εταιρίας, ενώ κατά τη διάρκεια της οδήγησης θα συναντήσετε από γέφυρες μέχρι γόνδολες. Οδηγώντας τη νύχτα, θα έχετε αίσθηση απόλυτου ρεαλισμού, ενώ θα βρεθείτε να οδηγείτε μέσα σε ομίχλη, πάνω σε χιόνι και πάγο, ακόμη και με βροχή. Επίσης, πολύ δυνατό σημείο του παιχνιδιού θα είναι η multiplayer δυνατότητα που θα υποστηρίζει μέχρι 16 παίκτες μέσω Internet.

Lords of Magic

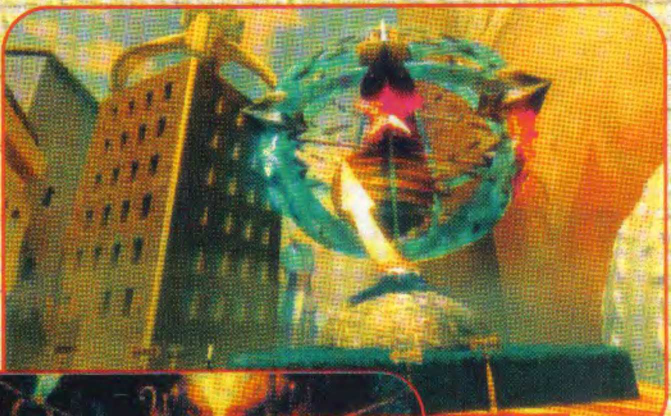
Τον τελευταίο καιρό η Sierra έχει εξαπολύσει τη δική της αντεπίθεση κυκλοφορώντας πολλά αξιόλογα παιχνίδια και νέες παραγωγές. Το Lords of Magic έρχεται να συνεχίσει την παράδοση των Lords of the Realm, συνδυάζοντας τη στρατηγική με στοιχεία RPG. Οι καινοτομίες του παιχνιδιού είναι πολλές, όπως το ότι ενώ οι μάχες είναι real-time, η στρατηγική σχεδίαση πραγματοποιείται σε turn-based περιβάλλον. Ομως, με τη στρατηγική δένει και η φαντασία, καθώς εσείς ως ηγέτης πρέπει να διαλέξετε αν θα παίξετε ως Warrior, Mage ή Thief. Κάθε χαρακτήρας έχει τα δικά του χαρακτηριστικά και θα μπορούσαμε να κάνουμε λόγο για τρία διαφορετικά παιχνίδια. Φαίνεται ότι οι εταιρίες ψάχνουν συνεχώς για νέους δρόμους στη δημιουργία παιχνιδιών και πειραματίζονται με τη συνένωση διάφορων ειδών. Ελπίζουμε αυτή η αναζήτηση να αποβεί προς όφελος του χρήστη.

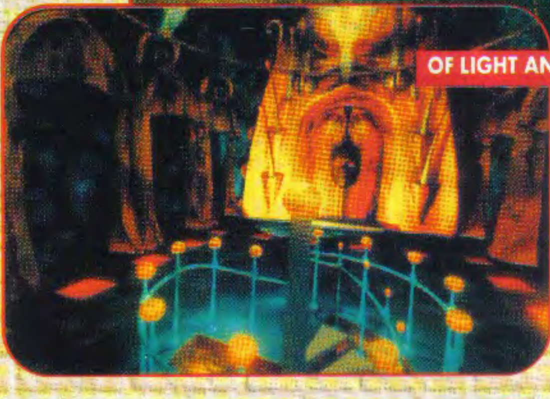


ADVENTURE UPDATE

21 ➤➤➤➤➤➤➤➤➤➤➤➤➤➤

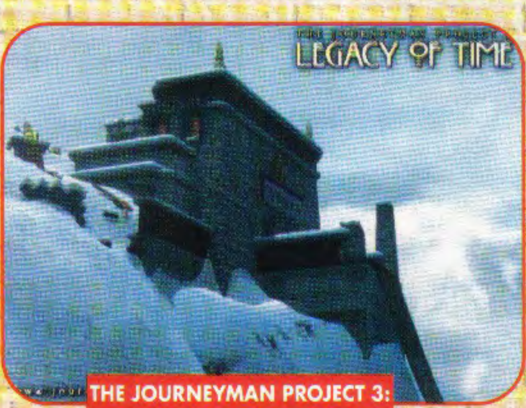
Το στοιχείο που πρωτίστως μας ενδιαφέρει από την έρευνα είναι το είδος των παιχνιδιών που προτιμούν οι δύο προαναφερόμενες κατηγορίες χρηστών. Καταρχήν, να σημειώσουμε ότι το είδος παιχνιδιών που ξεχωρίζει ΚΑΘΑΡΟΤΑΤΑ και από τις δύο αυτές κατηγορίες είναι τα adventure games. Στην πρώτη κατηγορία των casual gamers είναι φανερό ότι κυριαρχούν τα card & puzzle games. Στα card games φυσικά υπερτερούν οι περίφημες πασιέντσες που όλοι παίζουμε κατά καιρούς, έτσι για να ξεσκάσουμε λίγο. Τα adventures ευνοούνται γιατί βασίζονται στα puzzles, που είναι το κυρίαρχο χαρακτηριστικό τους. Δεν είναι λοιπόν τυχαίο ότι το Myst, το οποίο εκπροσωπεί ό,τι καλύτερο στον τομέα αυτό για έναν "αρχάριο" χρήστη, εξακολουθεί να "σπάει" όλα τα ρεκόρ πωλήσεων. Οι περισσότερες εταιρίες, που δεν μπορούν να καταλάβουν το ΜΟΝΑΔΙΚΟ ΦΑΙΝΟΜΕΝΟ του Myst, ΛΑΝΘΑΣΜΕΝΑ προσπάθησαν να διαμορφώσουν τα παιχνίδια τους απευθυνόμενες κυρίως στην τεράστια αυτή κατηγορία των casual gamers. Η πλειονότητα των παιχνιδιών που σχεδίασαν με αυτή τη λογική απέτυχαν, γιατί η "εσωτερική συνοχή" των casual gamers είναι εξαιρετικά ασταθής, δεν διακρίνονται δηλαδή από κάποιο συγκεκριμένο "θέλω". Αυτή η τάση που επικράτησε γενικά στη βιομηχανία του ψυχαγωγικού software τα δύο τελευταία χρόνια, μας έδωσε τα "εύκολα" παιχνίδια, γεγονός που "πλήγωσε" σημαντικά όλα τα είδη των παιχνιδιών, αλλά και τους core gamers που πολύ δικαιολογημένα αισθάνθηκαν ότι "ξεπουλιούνται".





OF LIGHT AND DARKNESS

Αυτοί όμως που πράγματι διαμορφώνουν τις τάσεις στο χώρο είναι οι core gamers, όσο και αν ζήσαμε την αντίφαση να σχεδιάζονται παιχνίδια με βάση τις προτιμήσεις τους, τα οποία όμως απευθύνονταν στην κατηγορία των casual gamers. Τα παιχνίδια των αριθμών είναι περίεργα και "τιμωρούν" όσους τα παραβλέπουν. Οι core gamers, αν και μόνο το 14% του συνόλου, αποτελούν το αγοραστικό κοινό του 54% της συνολικής κίνησης, κάτι που μεταφράζεται για το 1996 σε 810 εκατομμύρια δολάρια σε σύνολο 1.4 δισεκατομμυρίων. Τις εν λόγω τάσεις "ξέχασαν" οι εταιρίες παραγωγής, με αποτέλεσμα να παρουσιαστεί μία "προσωρινή" κρίση προσανατολισμού στο χώρο. Τελευταία φαίνεται ότι οι εταιρίες παραγωγής επιστρέφουν στους core gamers, μια και κατασκευάζουν πάλι σχετικά "δύσκολα" παιχνίδια, τα οποία απευθύνονται σε αυτό το αγοραστικό κοινό που καθορίζει τις εξελίξεις και το οποίο οι ίδιοι παραμέλησαν συνειδητά. Γράφω "φαίνεται" γιατί, ενώ υπάρχουν οι πρώτες ενδείξεις για κάτι τέτοιο, είναι νωρίς ακόμη να μιλήσουμε για ολοκληρωτική μεταστροφή των εταιριών στον τομέα αυτόν.

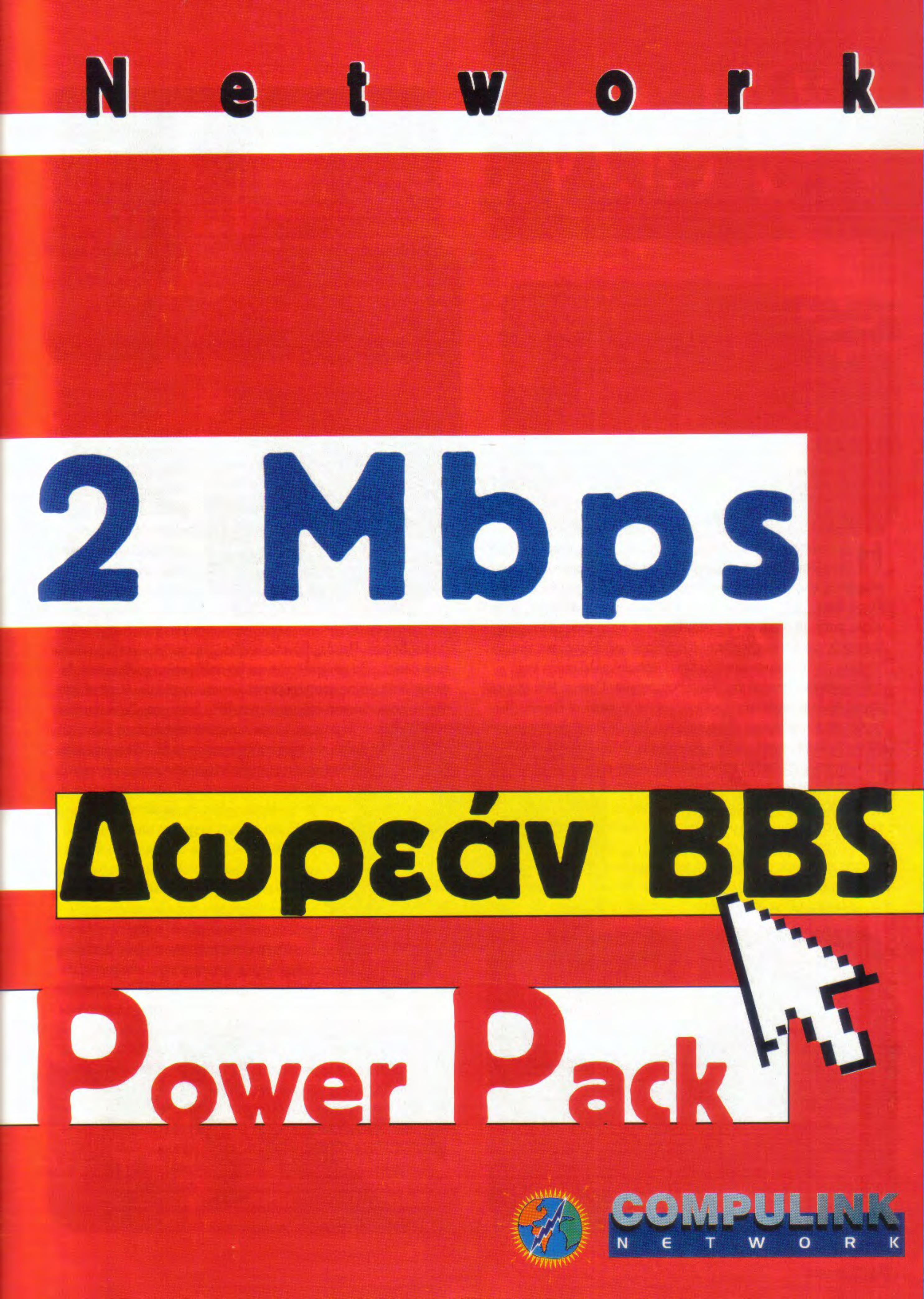


THE JOURNEYMAN PROJECT 3: LEGACY OF TIME



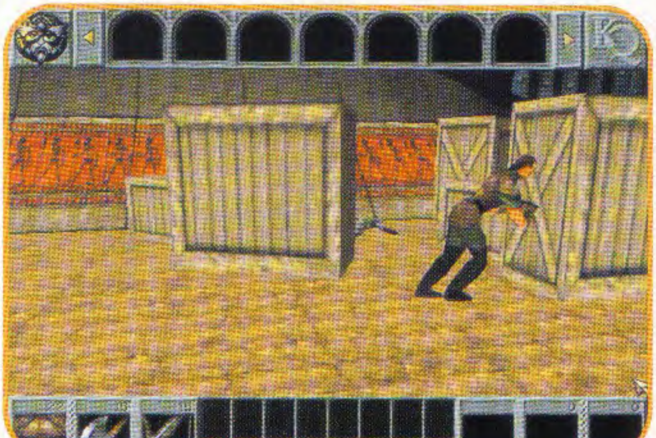
Όλοι πρέπει να καταλάβουν ότι οι core gamers αποτελούν την "καρδιά" του συστήματος της ηλεκτρονικής ψυχαγωγίας και ότι ΜΟΝΟ αν κερδίσουν αυτούς θα μπορέσουν να διεισδύσουν και στους υπόλοιπους gamers. Μόνον έτσι και πάντως όχι με την αντίστροφη πορεία. Τελειώνοντας, ένα ερώτημα που απευθύνεται σε όλους μας: Αλήθεια, πόσοι core και πόσοι casual gamers υπάρχουν στην Ελλάδα; Επιπλέον, πόσους απ' αυτούς έχει αγκαλιάσει το "PC Master";

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη



Network
2 Mbps
Δωρεάν BBS
Power Pack
COMPULINK
NETWORK

PC Spy

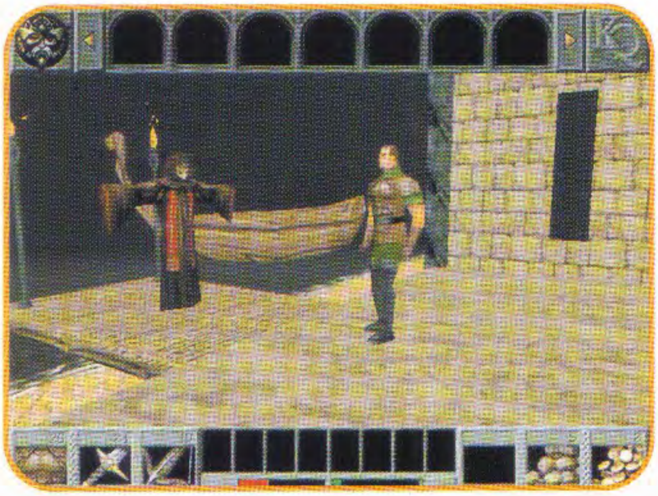


Από την παρούσα στήλη θα παρουσιάζονται κάθε μήνα previews των σημαντικότερων παιχνιδιών που αναμένεται να κυκλοφορήσουν τους επόμενους μήνες για PCs.

King's Quest VIII - The Mask of Eternity

από τη Sierra

Η όγδοη συνέχεια της πλέον επιτυχημένης σειράς όλων των εποχών πρόκειται να κυκλοφορήσει κατά τον Αύγουστο του τρέχοντος έτους επιφέροντας επανάσταση σε ό,τι αφορά τον κόσμο του King's Quest, το θρυλικό βασίλειο του Daventry. Σύμφωνα με το σενάριο, αυτήν τη φορά δεν αναλαμβάνετε το ρόλο ενός μέλους της βασιλικής οικογένειας (έχετε πλέον ενσαρκώσει όλους τους απογόνους και στενούς συγγενείς του King Graham) αλλά αυτόν ενός απλού νεαρού υπήκοου του βασιλείου, ονόματι Connor. Μία τρομερή μαγική δύναμη έπεσε στο βασίλειο, χώρισε τη Mask of Eternity (θυμίζει έντονα το μυκηναϊκό προσωπείο του Αγαμέμνονα) σε πέντε κομμάτια και τη διασκόρπισε σε διάφορα σημεία. Ο Connor, που παρά τρίχα να μεταμορφωθεί σε πέτρινο άγαλμα όπως και όλοι οι κάτοικοι του βασιλείου, πρέπει να βρει και να ενώσει τα κομμάτια της μαγικής μάσκας προτού να είναι πολύ αργά (δηλαδή προτού το βασίλειο μετατραπεί σε λατομείο). Η μεγαλύτερη (και οφθαλμοφανέστερη) αλλαγή του παιχνιδιού αφορά στην απεικόνιση της δράσης. Καθώς έχουμε περάσει ανεπιστρεπτί στην εποχή των τριών διαστάσεων, το παιχνίδι λαμβάνει χώρα σε έναν πλήρως τρισδιάστατο κόσμο και η απεικόνιση της δράσης είναι τόσο πρώτου (μέσα από τα μάτια του Connor)





όσο και τρίτου προσώπου. Οπως μπορείτε να διαπιστώσετε και από τα παρατιθέμενα screenshots, η δουλειά που έχει γίνει στα τρισδιάστατα γραφικά είναι εκπληκτική, αντάξια των παραγωγών της Sierra. Οι τοποθεσίες που θα πρέπει να εξερευνήσετε είναι πάρα πολλές, ενώ υπάρχουν επτά επαρχίες στις οποίες θα ταξιδέψετε. Περιλαμβάνεται πλήθος χαρακτήρων και τεράτων με τους οποίους θα συνομιλήσετε και θα παλέψετε μέχρι θανάτου. Το στοιχείο της μάχης αποτελεί μία ακόμη καινοτομία του Mask of Eternity, το οποίο αποκτά έτσι μία Action/RPG διάσταση. Ο χαρακτήρας σας, εκτός από να μάχεται, μπορεί να κάνει και ένα σωρό άλλα πράγματα όπως να τρέχει, να σκαρφαλώνει και να πηδά. Το παιχνίδι είναι κατά βάση adventure και έτσι δεν θα μπορούσαν να λείπουν οι πολλοί και έξυπνοι γρίφοι, βάσει των οποίων προωθείται η δράση και η εξέλιξη της υπόθεσης. Το The Mask of Eternity λαμβάνει τα καλύτερα στοιχεία από τα Action, RPG και Adventure games και τα συνδυάζει με έναν μοναδικό τρόπο, δείχνοντας το δρόμο για τα παιχνίδια του μέλλοντος. Στο συγκεκριμένο project δούλεψε και εξακολουθεί να δουλεύει πυρετωδώς εδώ και δύο χρόνια ένας μεγάλος αριθμός ανθρώπων, με αποτέλεσμα να υπάρχουν συνεχείς αναβολές της τελικής ημερομηνίας κυκλοφορίας. Η σχεδιαστική ομάδα φιλοδοξεί να καταστήσει





το The Mask of Eternity προάγγελο μίας νέας κατηγορίας παιχνιδιών. Από τώρα φαντάζομαι τους διθυράμβους που θα του αφιερώσει ο Ανδρέας κατά το καλοκαίρι.

Ηλίας Βουτσάς

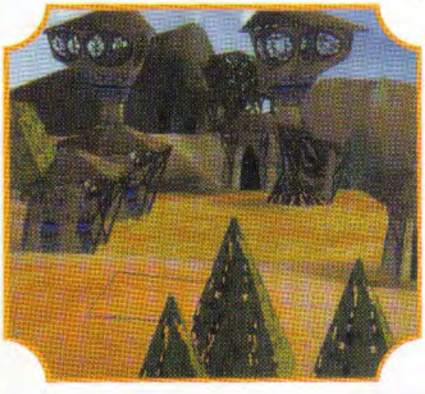
Populous: The third coming

από την Bullfrog





Υπάρχει ένα παιχνίδι που, αν και κοντεύει να κλείσει δεκαετία από την εμφάνισή του, παραμένει στη σκέψη των gamers ως ο τίτλος που τάραξε τα νερά της ηλεκτρονικής διασκέδασης, καθιερώνοντας παράλληλα και ένα νέο είδος παιχνιδιών που ονομάστηκαν (οποία βλασφημία!) god simulations. Στο Populous λοιπόν αναλαμβάνατε το ρόλο ενός θεού (τι παραπάνω θα μπορούσατε να ελπίζετε;) που επεμβαίνει στον κόσμο για να προστατέψει τους πιστούς του και να καταδικάσει στο πυρ το εξώτερον τους πιστούς των άλλων, ανταγωνιστικών θεών. Ολα αυτά βέβαια κατά τη διάρκεια των παγανιστικών χρόνων της ανθρωπότητας, όπου οι θεοί πολεμούσαν μεταξύ τους (ενώ σήμερα το ιερό αυτό καθήκον έχουν αναλάβει οι φανατικοί οπαδοί τους). Επειτα από αρκετό καιρό κυκλοφόρησε και το δεύτερο μέρος που, παρά το ότι δεν παρουσίαζε σημαντικές διαφορές, σημείωσε ρεκόρ πωλήσεων. Το τρίτο μέρος της σειράς, που πρόκειται να κυκλοφορήσει στα μέσα του '98, δεν ξεφεύγει από το γνώριμο σεναριακό υπόβαθρο, οι αλλαγές ωστόσο είναι ριζικές όσον αφορά στα γραφικά και το γενικότερο σχεδιασμό. Η graphics engine υλοποιεί αυτό που η Bullfrog ονομάζει "κινηματογραφική προοπτική" και δεν σημαίνει τίποτε άλλο από έναν πλήρη τρισδιάστατο κόσμο που μπορεί να περιστραφεί σε οποιονδήποτε άξονα και να απεικονίσει τη δράση από κάθε δυνατή οπτική γωνία. Υπάρχει και η λεγόμενη "κοσμική" απεικόνιση, όπου μπορείτε να δείτε τον πλανήτη από το διάστημα και να επέμβετε μόνο όταν το κρίνετε απαραίτητο. Τα γραφικά του είναι εκπληκτικά και οι παράμετροι που καθορίζουν το παιχνίδι πάρα πολλές. Βάση της κοινωνίας σας είναι ο Shaman, ανώτατος θρησκευτικός και πολιτικός άρχοντας, ο οποίος έχει τη δυνατότητα να εξαπολύει καταστρεπτικά spells και να καθοδηγεί, θεία χάριτι, τη φυλή στην πολιτιστική της ανάπτυξη. Ετσι, θα δείτε φοβερούς σεισμούς να καταστρέφουν ολόκληρες περιοχές και οργισμένα ηφαίστεια να ξεπετάγονται από το πουθενά. Υπάρχει εναλλαγή ημέρας και νύχτας καθώς και διάφορα καιρικά φαινόμενα που προσθέτουν πολύ στο τελικό αποτέλεσμα. Οσο η φυλή σας εξελίσσεται, νέα κτίρια και πολλές καινούριες μονάδες, όπως κατάσκοποι, πολεμιστές και ιερείς, προστίθενται στις τάξεις σας. Αυτό έχει ως αποτέλεσμα το παιχνίδι να είναι πολύ ευέλικτο ως προς τη στρατηγική που μπορείτε να ακολουθήσετε. Ενας καταστρεπτικός "ιερός πόλεμος" δεν αποδίδει πάντα τα μέγιστα, αφού ο ειρηνικός προσηλυτισμός, μέσω ιερέων και φιλοσόφων, στη θρησκεία σας είναι πάντα μία καλή εναλλακτική λύση. Αρκετά καλή δουλειά έχει γίνει και στον τομέα της τεχνητής νοημοσύνης καθώς η συμπεριφορά των πιστών και των αντιπάλων σας είναι αρκούντως έξυπνη. Ενα σύγχρονο παιχνίδι, βέβαια, δεν θα μπορούσε να μη διαθέτει και multiplayer επιλογές, μέσω δικτύου ή modem, για να συναγωνιστείτε με... ανθρωπόμορφους θεούς. Η τρίτη συνέχεια του Populous προβλέπεται να έχει την ίδια και μεγαλύτερη επιτυχία σε σχέση με τις προηγούμενες, καθώς συνδυάζει καταπληκτικό gameplay, πρωτοτυπία και εκπληκτικά γραφικά. Αν η μεγαλομανία σας είναι τόση ώστε φλερτάρετε την κορυφή, το Populous θα σας οδηγήσει εκεί γλιτώνοντάς σας από τον κίνδυνο του ψυχιατρείου!



Ηλίας Βουτσάς



Lords of Magic

από τη Sierra



Ο κόσμος του Urak είναι γεμάτος φαντασία και δύναμη. Βασίλεια με ισχυρούς ηγεμόνες, απόκρημνα κρησφύγετα ληστών και σατανικών πλασμάτων, καθώς και απλησίαστοι πύργοι αποκρυφιστών και μάγων συνθέτουν το περιβάλλον του. Η αιώνια πάλη καλού και κακού ενσαρκώνεται στην προσπάθεια αντίστασης κατά του σατανικού Balkoth και επαναφοράς της ειρήνης. Πού λαμβάνουν χώρα όλα αυτά; Μα στο νέο παιχνίδι στρατηγικής της Sierra, που αποτελεί συνέχεια του φανταστικού Lords of the Realm. Ωστόσο, το Lords of Magic διαφοροποιείται αρκετά και, στην ουσία, αποτελεί ένα διαφορετικό παιχνίδι. Προσεγγίζει σε μεγάλο βαθμό το Heroes of Might and Magic αλλά διαθέτει στοιχεία και από το κλασικό Warcraft. Οι κάτοικοι του Urak είναι χωρισμένοι σε μεγάλα θρησκευτικά δόγματα που αναφέρονται στα στοιχεία της φύσης, στους θεούς της ζωής και του θανάτου. Οι μύστες του κόσμου αυτού εξασκούν όλα τα είδη της μαγείας και καλούν μυθικά πλάσματα για το καλό και το κακό, τη δημιουργία και την καταστροφή. Στο παιχνίδι θα δείτε ορισμένες από τις πιο καλοσχεδιασμένες μάχες πραγματικού χρόνου στο χώρο της φαντασίας. Υπάρχουν περισσότερα από 80 διαφορετικά πλάσματα για να ελέγξετε, από ευκίνητα ξωτικά και νεκροζώντανους πολεμιστές μέχρι δυνατούς γίγαντες και τρομερούς δράκους. Το σύστημα της μαγείας είναι από τα πλέον δυνατά σημεία του παιχνιδιού: 160 spells σας περιμένουν, ορισμένα δε έχουν την ικανότητα να επηρεάζουν την ίδια τη Γη. Κάτι επίσης σημαντικό είναι το ότι οι ήρωες που ελέγχετε ανεβάζουν τα διάφορα χαρακτηριστικά τους στο παιχνίδι μέσω της εμπειρίας τους, όπως σε ένα role playing παιχνίδι. Το βάθος του gameplay είναι αξιοσημείωτο καθώς δεν ακολουθείται ένας μονόδρομος αλλά είναι εφικτό για τον παίκτη να κερδίσει τόσο στο διπλωματικό τραπέζι όσο και στο πεδίο της μάχης. Ενα αναλυτικό σύστημα διπλωματίας και εμπορίου σάς βοηθά να επιτύχετε σημαντικές συμφωνίες και να εμπορευθείτε τα πάντα, από πλάσματα και artifacts μέχρι ολόκληρες πόλεις. Αναλαμβάνετε το ρόλο ενός από τα 24 "είδη" αρχόντων που υπάρχουν, ο καθένας από τους οποίους ορίζει το δικό του βασίλειο στον δικό του, εντελώς διαφορετικό κόσμο. Οι σχέσεις αλληλοσύνδεσης κόσμων, θρησκειών, μαγείας και πλασμάτων είναι πλήρεις. Στο σημείο αυτό το παιχνίδι θυμίζει αρκετά το κλασικό card game Magic: The Gathering. Τα γραφικά του είναι τρισδιάστατα και, όπως μπορείτε να δείτε, αρκετά καλοσχεδιασμένα. Υποστηρίζεται μάλιστα multiplayer παιχνίδι μέσω Internet ή δικτύου, ενώ υπάρχει και ο σχετικός map editor που τείνει να γίνει απαραίτητο συμπλήρωμα όλων των παιχνιδιών στρατηγικής. Το Lords of Magic αναμένεται να κυκλοφορήσει σύντομα και, κατά τα φαινόμενα, θα αποτελέσει τη μεγάλη έκπληξη της Sierra στο χώρο των παιχνιδιών στρατηγικής, κυρίως επειδή κατορθώνει να συνδυάσει τα καλά στοιχεία από διαφορετικά, ποιοτικά παιχνίδια. Οψόμεθα.







Ηλίας Βουτσάς





Φίλοι μας, σε αυτές τις σελίδες θα βρίσκετε κάθε μήνα το TOP TEN των αγαπημένων σας παιχνιδιών, το οποίο διαμορφώνετε εσείς οι ίδιοι σύμφωνα με τις δικές σας προτιμήσεις. Συμπληρώστε λοιπόν κι εσείς το κουπόνι που θα βρείτε στη σελίδα 206 του περιοδικού, συμβάλλοντας στη διαμόρφωση του εγκυρότερου TOP TEN για PC Games που προέρχεται από εσάς, τους αναγνώστες του PC MASTER!

Τα 5 Καλύτερα Games ανά κατηγορία

ADVENTURE/RPG

1 (1) DIABLO (BLIZZARD)
2 (2) RIVEN (CYAN)
3 (5) ATLANTIS (CRYO)
4 (-) CURSE OF MONKEY ISLAND (LUCASARTS)
5 (4) PANDORA DIRECTIVE (ACCESS)

ACTION

1 (-) TOMB RAIDER 2 (CORE DESIGN)
2 (1) QUAKE (iD)
3 (-) JEDI KNIGHT (LUCASARTS)
4 (5) OUTLAWS (LUCASARTS)
5 (4) DUKE NUKEM 3D (APOGEE)

STRATEGY

1 (2) RED ALERT (WESTWOOD)
2 (1) WARCRAFT 2 (BLIZZARD)
3 (5) HEROES OF MIGHT AND MAGIC 2 (NEW WORLD COMPUTING)
4 (-) BIRTHRIGHT (SIERRA)
5 (3) DUNGEON KEEPER (BULLFROG)

SIMULATION

1 (-) FIFA 98 (ELECTRONIC ARTS)
2 (-) NBA LIVE 98 (ELECTRONIC ARTS)
3 (3) THE NEED FOR SPEED 2 (ELECTRONIC ARTS)
4 (5) GRAND PRIX 2 (MICROPROSE)
5 (4) CARMAGEDDON (INTERPLAY)

TOP TEN

		Τίτλος	Εταιρεία	Είδος	
1	▲	**RED ALERT (2)**	(WESTWOOD)	STRATEGY	☆☆☆☆☆☆☆☆
2	▲	**FIFA 98**	(ELECTRONIC ARTS)	SIMULATION	☆
3	▲	**TOMB RAIDER 2**	(CORE DESIGN)	ACTION	☆
4	▼	**WARCRAFT 2 (1)**	(BLIZZARD)	STRATEGY	☆☆☆☆☆☆☆☆
5	▲	**NBA LIVE 98**	(ELECTRONIC ARTS)	SIMULATION	☆
6	▼	**DIABLO (3)**	(BLIZZARD)	ADVENTURE	☆☆☆☆☆☆☆☆
7	-	**QUAKE (7)**	(iD)	ACTION	☆☆
8	▼	**RIVEN (5)**	(CYAN)	ADVENTURE	☆☆
9	▲	**ATLANTIS**	(CRYO)	ADVENTURE	☆
10	▲	**CURSE OF MONKEY ISLAND**	(LUCASARTS)	ADVENTURE	☆

Εντός παρενθέσεως αναγράφεται η θέση που κατέλαβε το παιχνίδι τον προηγούμενο μήνα. Τα αστέρια συμβολίζουν τους συνεχόμενους μήνες κατά τους οποίους το παιχνίδι βρίσκεται στο TOP TEN.

▲ *Το παιχνίδι ακολουθεί ανοδική πορεία.*
▼ *Το παιχνίδι ακολουθεί καθοδική πορεία.*
\- *Το παιχνίδι παραμένει σταθερό στο TOP TEN.*

Πάλι με χρόνια, με καιρούς, πάλι δική μας θα 'ναι... η πρώτη θέση! Αυτό το ρητό φαίνεται πως ισχύει για το Red Alert, που επανέκαμψε δυναμικά καταλαμβάνοντας ξανά την κορυφή του TOP TEN μας, έπειτα από ένα μικρό διάλειμμα. Τα ολοκαίνουρια Tomb Raider 2, FIFA 98 και NBA Live 98 δείχνουν πως διαθέτουν τα φόντα για να διεκδικήσουν την πρωτιά τους αμέσως επόμενους μήνες.

ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ ΜΕ...

ΤΟΝ κ. ΓΙΩΡΓΟ ΘΕΙΑΚΟ ΤΗΣ A.S. ELECTRONICS

Η ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ ΠΡΑΓΜΑΤΟΠΟΙΗΘΗΚΕ ΣΤΙΣ 19/12 ΑΠΟ ΤΟΝ ΓΙΑΝΝΗ ΒΟΓΙΑΤΖΗ

PC Master: Καταρχήν, θα θέλαμε να αναφερθείτε στην ιστορία της A.S. Electronics.

Γιώργος Θειακός: Η εταιρία ξεκίνησε υπό τη μορφή ατομικής επιχείρησης το 1987. Τότε υπήρχε κατάστημα μόνο στη Λευκάδα. Στη συνέχεια, έπειτα από πέντε χρόνια, δημιουργήσαμε το πρώτο υποκατάστημα στην Αθήνα και πιο συγκεκριμένα στην περιοχή της Καλλιθέας.

Ακολούθησαν άλλα δύο σημεία πωλήσεων στην Αθήνα και η εταιρία μετεξελίχθηκε σε Α.Ε. Εκτοτε ασχοληθήκαμε περισσότερο με το εμπόριο και τη διάθεση ηλεκτρονικών υπολογιστών, περιφερειακών και προϊόντων τηλεπικοινωνίας.

Διανέμουμε αρκετά προϊόντα σε χονδρική, προερχόμενα από όλες τις επώνυμες εταιρίες στο χώρο των περιφερειακών, ενώ παράλληλα εισάγουμε περιφερειακά όπως motherboards της Soyo, σκληρούς δίσκους της Quantum, κάρτες Stealth και πληκτρολόγια.

Εδώ και περίπου τέσσερις μήνες έχουμε υπογράψει συμβόλαιο συνεργασίας με εταιρία της Γερμανίας για εισαγωγή monitors 14" και 15", καθώς επίσης για μία μεγάλη γκάμα κουτιών (AT & ATX). Εν συνεχεία, και συγκεκριμένα από τον Οκτώβριο, δημιουργήσαμε ένα δίκτυο λιανικής πώλησης με το σύστημα του franchising και την επωνυμία International Computer Center.

Το δίκτυο αυτό έχει την πλήρη υποστήριξη της εταιρίας του εξωτερικού. Στέλνουν σε εμάς τα προϊόντα κι εμείς τα διαθέτουμε κατευθείαν στα καταστήματα σε τιμές εισαγωγής, οπότε ο πελάτης μπορεί να αγοράσει προϊόντα σε τιμή σχεδόν χονδρικής για τα ελληνικά δεδομένα. Αναφέρομαι σε ολοκληρωμένα συστήματα, σε περιφερειακά και πλήρη σειρά αναλώσιμων. Αυτή τη στιγμή έχουμε εννέα καταστήματα στην Αθήνα και την επαρχία κι έχουμε ήδη υπογράψει συμβόλαια για τη δημιουργία άλλων εννέα μέχρι το τέλος Φεβρουαρίου του 1998.



Στη στήλη αυτή θα βρείτε mini συνεντεύξεις από στελέχη του χώρου της ελληνικής αγοράς Πληροφορικής, οι απόψεις των οποίων σίγουρα παρουσιάζουν ξεχωριστό ενδιαφέρον. Μπορείτε να παρακολουθήσετε τα videos όλων των συνεντεύξεων μέσα από το συνοδευτικό CD του περιοδικού.

PCM: Για ποιον λόγο ο καταναλωτής θα πρέπει να προτιμήσει τα International Computer Centers;

Γ.Θ.: Πρώτα απ' όλα, από την άποψη της τιμής κι έπειτα από τη σκοπιά της υποστήριξης. Εκεί θα βρει τα πάντα σε τιμές χονδρικής.

Ηδη γνωρίζουμε ότι ο χώρος της Πληροφορικής στο θέμα των τιμών είναι αρκετά συμπιεσμένος και ότι όλοι οι καταναλωτές ψάχνουν να βρουν το φθηνότερο σε συνδυασμό με το πιο ποιοτικό.

Η A.S. Electronics συναρμολογεί ηλεκτρονικούς υπολογιστές από το 1993 με την επωνυμία ASG και έχει κερδίσει αρκετές διακρίσεις καθ' όλη αυτήν την τετραετία.

Αυτό σημαίνει ότι καταφέραμε να δημιουργήσουμε έναν ηλεκτρονικό υπολογιστή με πάρα πολλές δυνατότητες και πολύ καλή ποιότητα κατασκευής. Από την άλλη, ο καταναλωτής μπορεί να βρει τόσο περιφερειακά όσο και αναλώσιμα που διαθέτουν όλες οι εταιρίες σε τιμές πράγματι εισαγωγής.

PCM: Ποιες πιστεύετε ότι ήταν οι σημαντικότερες εξελίξεις στην αγορά κατά τη διάρκεια του 1997;

Γ.Θ.: Οι εξελίξεις στο χώρο της Πληροφορικής, ιδιαίτερα όσον αφορά στην τεχνολογία, είναι ραγδαίες.

Χρειάζεται λοιπόν διαρκής ενημέρωση, για να μπορείς να υποστηρίξεις όλο το φάσμα των πωλήσεων.

Εμείς, και ειδικά το Τεχνικό Τμήμα της εταιρίας, φροντίζουμε να ενημερωνόμαστε όσο μπορούμε περισσότερο, προκειμένου να είμαστε σε θέση να παρέχουμε όσο το δυνατόν καλύτερη υποστήριξη στους πελάτες μας, σε επίπεδο τόσο χονδρικής όσο και λιανικής - μέσω των δικτύων.

PCM: Πώς θα χαρακτηρίζατε τον Ελληνα καταναλωτή λιανικής;

Γ.Θ.: Ο Ελληνας καταναλωτής ψάχνει αρκετά, ώστε να αγοράσει -σε συνδυασμό με την ποιότητα- το πιο φθηνό. Εχει μάθει πολλά πράγματα τελευταία και είναι καλά ενημερωμένος.

Αυτό οφείλεται κατά έναν σημαντικό βαθμό και στην πληροφόρηση που λαμβάνει από τον ειδικό Τύπο της Πληροφο-

ρικής, δηλαδή τα περιοδικά.

Το γεγονός αυτό μας ωφέλησε περισσότερο, διότι ο καταναλωτής είδε ότι οι μικρότερες εταιρίες υποστηρίζουν καλύτερα τον τελικό καταναλωτή από τις μεγαλύτερες. Αυτό, φυσικά, είναι προς όφελός μας, αφού καταφέραμε μέσα από τη φθηνή τιμή να δώσουμε και την ποιότητα που μπορούμε να έχουμε.

PCM: Πού δίνετε περισσότερο βάρος σε ό,τι αφορά τα συστήματα που συναρμολογείτε;

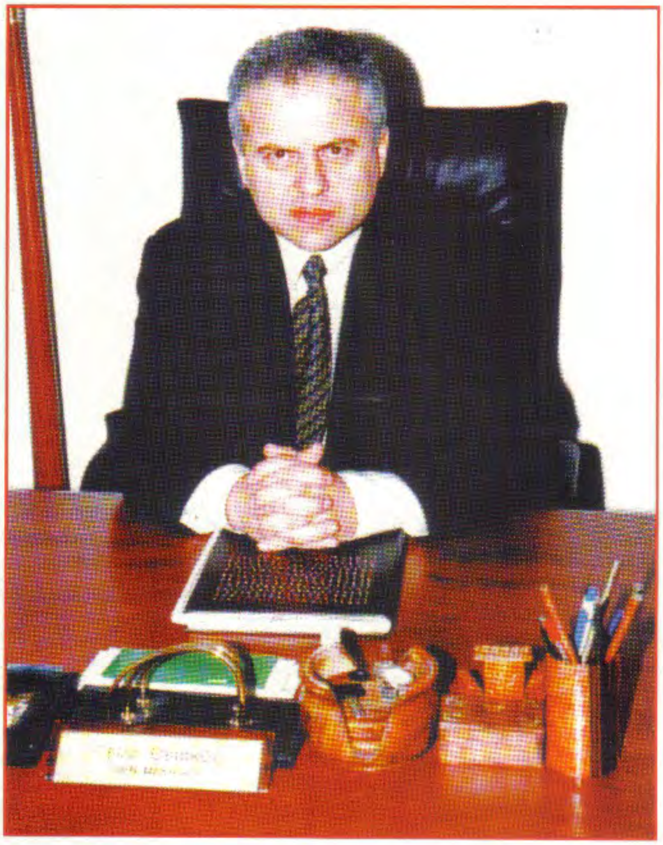
Γ.Θ.: Σίγουρα δίνουμε περισσότερο βάρος στην ποιότητα και την κατασκευή. Για το λόγο αυτόν είμαστε ίσως η μοναδική εταιρία που δίνει τρία χρόνια εγγύηση σε όλο το σύστημα εδώ και τέσσερα χρόνια.

Ενώ οι περισσότερες εταιρίες σήμερα δίνουν έναν χρόνο εγγύηση συν ανταλλακτικά ή συν εργασία, εμείς προσφέρουμε τρία χρόνια ολοκληρωμένη εγγύηση, που τις πιο πολλές φορές φθάνει και σε αντικατάσταση του μηχανήματος και όχι απλή επισκευή.

PCM: Πώς θα χαρακτηρίζατε τις ολοένα αυξανόμενες απαιτήσεις από πλευράς hardware των εφαρμογών και την τάση του χρήστη να αναβαθμίζει συνεχώς τον υπολογιστή του;

Γ.Θ.: Θα χαρακτήριζα το γεγονός αυτό ως έναν βαθμό υπερβολικό. Η προσωπική εμπειρία μου από συζητήσεις με καταναλωτές μού δείχνει ότι πολλές φορές δεν είναι απαραίτητο να προχωρήσουν σε αναβάθμιση.

Μπορεί, δηλαδή, ο χρήστης να εξυπηρετηθεί -είτε επαγγελματικά είτε ερασιτεχνικά στο σπίτι του- με τα μηχανήματα που διαθέτει.





Δεν το κάνει όμως αυτό, διότι πιστεύω ότι τις περισσότερες φορές επηρεάζεται και παρασύρεται από όλο αυτό το ρεύμα της ενημέρωσης που παρατηρείται.

PCM: Ποια τα μελλοντικά σχέδια της εταιρίας;

Γ.Θ.: Στο άμεσο μέλλον θα προσπαθήσουμε να διευρύνουμε και να οδηγήσουμε το δίκτυο των International Computer Centers σε έναν ικανό για εμάς αριθμό. Από εκεί και πέρα, θα ασχοληθούμε με την πλήρη υποστήριξη αυτού του δικτύου και τίποτε άλλο.

Φυσικά, θα προσπαθήσουμε να μεγαλώσουμε -όσο γίνεται- την γκάμα των εισαγόμενων προϊόντων, ώστε όλα πλέον να εισάγονται από το εξωτερικό και να προωθούνται κατευθείαν στα καταστήματα.

PCM: Τι πιστεύετε ότι θα δούμε εντός του 1998 στο χώρο της Πληροφορικής;

Γ.Θ.: Οπως έχουν διαμορφωθεί τα πράγματα την τελευταία διετία, που τα πάντα εξελίσσονται με πολύ μεγάλη ταχύτητα, είναι λίγο απρόβλεπτο το τι θα συμβεί στο χώρο της τεχνολογίας.

Ηδη η Πληροφορική (μέσω των εντύπων) μας δείχνει διαρκώς νέους δρόμους κι εμείς μονάχα με τη φαντασία μας μπορούμε να προβλέψουμε τι νέο θα έρθει.

Στην πραγματικότητα, εκείνο που πρέπει να κάνουμε είναι να προετοιμαστούμε όσο γίνεται καλύτερα προκειμένου να καταφέρουμε να ανταποκριθούμε στις νέες ανάγκες, όποια κι αν είναι η εξέλιξη και με όποια ταχύτητα κι αν έρθει. ■

HOME COMPUTING CENTER

Το Paper Town στους Αμπελόκηπους το ξέραμε. Το Home Computing Center, όμως, τι "φρούτο" είναι; Η απάντηση μας εντυπωσίασε, αφού το κατάστημα δεν έχει να ζηλέψει τίποτα από εκείνα του κέντρου.

του Γιάννη Βογιατζή
lost@otenet.gr

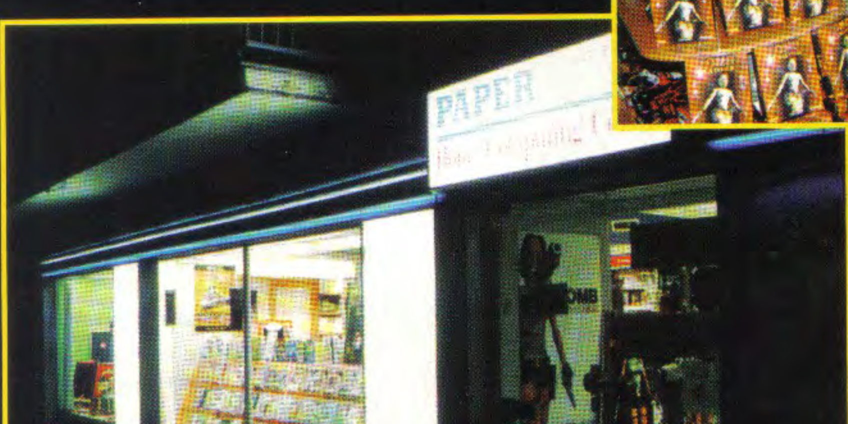


Οι υπεύθυνοι του καταστήματος ποζάρουν στο φακό του "PC Master".

ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ: Paper Town-Home Computing Center
ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ: Είδη Πληροφορικής
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: Κηφισίας 135, Αμπελόκηποι
ΤΗΛΕΦΩΝΟ: 6493360



Ακόμα μια άποψη από το εσωτερικό του Home Computing Center.



Εξωτερική άποψη του Home Computing Center με τη γνωστή μας Lara Croft να δεσπόζει στην είσοδο.

Μπορεί η Home Computing Center να μετρά μόνο λίγους μήνες ζωής, όμως κατάφερε να "κλέψει" τις καρδιές όσων ασχολούνται με τους υπολογιστές και βρίσκονται κοντά της. Το άνοιγμα της αγοράς των PCs έχει καταστήσει αναγκαία την αποκέντρωση, αφού οι χρήστες δεν μπορούν πλέον να συνωστίζονται στην οδό Στουρνάρη. Οι υπεύθυνοι της εταιρίας το έχουν καταλάβει πολύ καλά και σχεδιάζουν τις κινήσεις τους με προσοχή. Μακριά λοιπόν από το κέντρο, το κατάστημα όχι μόνο αποτελεί πολύ καλή εναλλακτική λύση, αλλά διαφέρει...

Η Home Computing Center καλύπτει όλο το φάσμα των προϊόντων που μπορεί να ενδιαφέρουν οποιονδήποτε, χομπίστα ή επαγγελματία, ασχολείται με το "θαυμαστό κόσμο" των υπολογιστών. Στον τομέα του hardware συνεργάζεται με την Altec όσον αφορά τόσο σε επώνυμα μηχανήματα όσο και σε περιφερειακό κάθε είδους. Οι υπηρεσίες του Internet δεν θα μπορούσαν να λείπουν. Μάλιστα, το κατάστημα αρχίζει να επεκτείνεται και προς την κινητή τηλεφωνία με απώτερο στόχο την... κινητή σύνδεση με το Δίκτυο, γεγονός που, σύμφωνα με τους υπευθύνους, δεν είναι καθόλου μακρινό και απλησίαστο όνειρο.

Σε ό,τι αφορά το ψυχαγωγικό software, η ποικιλία και η ενημέρωση του καταστήματος είναι άψογες. Ολες οι τελευταίες κυκλοφορίες παιχνιδιών βρίσκονται σε περίοπτη -και ιδιαίτερα προσιτή για τον καθένα- θέση στα ράφια του καταστήματος. Αλλωστε, πολύτιμη βοήθεια μπορούν να προσφέρουν οι υπάλληλοι, οι οποίοι δηλώνουν "φανατικοί" gamers.

Το μεγάλο όπλο της Home Computing Center είναι το software, δηλαδή τα multimedia. Η γκάμα των προϊόντων χωρίζεται σε τρεις μεγάλες κατηγορίες: τα ψυχαγωγικά, τα εκπαιδευτικά και τα επαγγελματικά. Σε ό,τι αφορά το ψυχαγωγικό software, η ποικιλία και η ενημέρωση του καταστήματος είναι άψογες. Ολες οι τελευταίες κυκλοφορίες παιχνιδιών βρίσκονται σε περίοπτη -και ιδιαίτερα προσιτή για τον καθένα- θέση στα ράφια του καταστήματος. Αλλωστε, πολύτιμη βοήθεια μπορούν να προσφέρουν οι υπάλληλοι, οι οποίοι δηλώνουν "φανατικοί" gamers. Αν ενδιαφέρεστε για την επέκταση των γνώσεών σας, η Home Computing Center δεν θα σας απογοητεύσει, αφού μπορείτε να βρείτε τα πάντα και για όλες τις ηλικίες. Ιδιαίτερη αναφορά πρέπει να κάνουμε στις επαγγελματικές εφαρμογές, οι οποίες είναι οι κορυφαίες του είδους και καλύπτουν πολλά πεδία και εξειδικεύσεις. Ετσι, μπορείτε να βρείτε σπουδαία και αποδοτικά προγράμματα για CAD/CAM ή διαχείριση εταιριών όπως το Marketing Plus ή το Business Plan - ακόμη και για να σχεδιάσετε την... κουζίνα σας. Η αγορά ενός τέτοιου πακέτου "δένει" την εταιρία με τους πελάτες της, αφού υπάρχει σταθερή υποστήριξη ακόμη και μετά την πώληση από ανθρώπους ειδικευμένους που γνωρίζουν τα προγράμματα και τις ανάγκες του πελάτη.

Περνώντας στις λεπτομέρειες που καθορίζουν σε μεγάλο βαθμό τη γνώμη μας για ένα κατάστημα, πρέπει να παραδεχτούμε ότι μας έκανε εντύπωση ο χώρος και οι άνθρωποι. Η Home Computing Center εδράζεται σε έναν άψογο χώρο, στον οποίο όλα φαίνονται να είναι στην εντέλεια. Τα τακτοποιημένα ράφια, η θεματική ταξινόμηση των CD-ROMs και των ειδικών βιβλίων και, γενικότερα, η όμορφη ατμόσφαιρα προδιαθέτουν θετικά τον επισκέπτη. Ολα αυτά συνδυάζονται με τη ζεστασιά των ανθρώπων του καταστήματος, οι οποίοι είναι ανά πάσα στιγμή έτοιμοι να βοηθήσουν σε οτιδήποτε, έχοντας παράλληλα την απαραίτητη γνώση του αντικειμένου.



Οι διαθέσιμοι τίτλοι θα ικανοποιήσουν και τον πλέον απαιτητικό.

Η ανταπόκριση του αγοραστικού κοινού της περιοχής είναι εντυπωσιακή, αφού από την αρχή έδειξε να προτιμά και να εμπιστεύεται τη Home Computing Center γεγονός σπουδαίο για τους υπεύθυνους του καταστήματος, οι οποίοι επιζητούν την τιμιότητα στις σχέσεις τους με τους πελάτες. Δεν είναι τυχαίο, άλλωστε, το ότι οκτώ στους δέκα ανθρώπους που επισκέπτονται το κατάστημα γίνονται αγοραστές. Το γεγονός αυτό αλλά και η γενικότερη φιλοσοφία της εταιρίας, η οποία θεωρεί αναγκαία την αποκέντρωση της αγοράς Πληροφορικής και την αποφόρτιση του κέντρου, έχουν εντάξει στα μελλοντικά πλάνα την επέκταση σε περιφερειακές περιοχές. Ετσι, αυτές τις μέρες θα ανοίξουν άλλα τρία καταστήματα: στον πεζόδρομο Πλαταιών στο Χαλάνδρι, στην Πλατεία Παγκρατίου με όνομα "Pallas H.C.C." και, τέλος, στο Ψυχικό. Στο τελευταίο μάλιστα, που θα είναι Info-Cafe, θα μπορείτε να πίνετε ήσυχα το καφεδάκι σας... συνδεδεμένοι στο Internet. ■

USER POWER

Εχετε ενοχληθεί από την ανάρμοστη συμπεριφορά κάποιου καταστήματος ή φορέα παροχής υπηρεσιών σχετικών με την Πληροφορική και επιθυμείτε την καταγραφή της; Θέλετε να εξυμνήσετε τη στάση ενός σωστού επαγγελματία; Γράψτε μας χωρίς καθυστέρηση στη διεύθυνση του περιοδικού, με την ένδειξη "Για τη στήλη User Power". Εσείς είστε η δύναμη και πρέπει να γίνει συνείδηση όλων!

ΑΧ, ΑΥΤΑ ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ!

Φίλοι μας, θα θυμάστε ασφαλώς πως στο προηγούμενο τεύχος η στήλη είχε ασχοληθεί με το θέμα των ελληνικών manuals των παιχνιδιών. Να λοιπόν, που με αφορμή το ίδιο αντικείμενο, θα θίξουμε στο τρέχον τεύχος μερικά ακόμη πολύ ενδιαφέροντα ζητήματα.

Θα ξεκινήσουμε με την επιστολή του αναγνώστη μας Στέφανου από τη Θεσσαλονίκη.

"Θα ήθελα να αναφέρω ένα περιστατικό που μου συνέβη πρόσφατα. Επρόκειτο να πάω να αγοράσω το Red Alert και κάποιος φίλος μου με παρακάλεσε, μια και θα πήγαινα στο κατάστημα, να του αγοράσω το Screamer 2. Ετσι κι έπραξα και, αφού έκανα την αγορά, διαπίστωσα ότι στην απόδειξη που πήρα έγραφε το εξής:

ΠΑΙΧΝΙΔΙ SCREAMER 2	4.000 ΔΡΧ.
MANUAL SCREAMER 2	6.000 ΔΡΧ.
ΣΥΝΟΛΟ	10.000 ΔΡΧ.

Ρωτώ, λοιπόν:

1) Γιατί να είμαι αναγκασμένος να αγοράσω το manual που α) κοστίζει 6.000 δρχ. και β) δεν πρόκειται να το χρησιμοποιήσω, αφού το παιχνίδι είναι rally και παίζεται με τα arrow keys, ενώ - για να λέμε και τα πράγματα με το όνομά τους - θα πρέπει να είναι κάποιος 'βλάκας' για να μην μπορέσει να το καταλάβει αυτό και να χρειαστεί να το διαβάσει από το manual;

2) Οντως ισχύει αυτό; Πράγματι δηλαδή το παιχνίδι κοστίζει 4.000 δρχ. και το manual 6.000 δρχ. ή με κορόιδεψαν;"



Δυστυχώς, αγαπητέ Στέφανε, δεν μας έγραψες ποιο είναι το κατάστημα, προκειμένου να απευθύνουμε τις ερωτήσεις σου κατευθείαν στους υπευθύνους του. Ωστόσο, περιμένουμε από όσα καταστήματα ή αντιπροσωπίες παιχνιδιών για PCs ευαισθητοποιηθούν να σου απαντήσουν μέσω του περιοδικού. Εμείς είμαστε εδώ για να δημοσιεύσουμε όσα θα μας γράψουν. (Βέβαια, το "PC Master" γνωρίζει για ποιον λόγο γίνεται αυτό που αναφέρεις στην επιστολή σου, αλλά θέλουμε να έχουμε στα χέρια μας την "επίσημη" άποψη των άμεσα ενδιαφερομένων, προτού μιλήσουμε.)

Ας παρουσιάσουμε, όμως, στη συνέχεια μία διαφορετική διάσταση του θέματος "το κουτί και το manual", όπως αυτή διατυπώθηκε στο on-line forum του "PC Master" (http://www.compulink.gr/games και κατόπιν επιλογή Forum) από τον φίλο Dax.

"Το Diablo, όταν πρωτοήρθε, κόστιζε περίπου 11.000 δρχ. Εγώ το πήρα πειρατικό 5.000 δρχ. Οσοι δηλαδή το αγόρασαν αυθεντικό, πλήρωσαν 6.000 δρχ. επιπλέον για ένα χαρτονένιο κουτί κι ένα manual. Μπράβο τους! Εγώ με αυτά πήρα και το Warcraft II και μου έμεινε κι ένα χιλιάρικο. Πείτε μου τώρα ποιος χάρηκε περισσότερο: Αυτοί με το κουτί του Diablo ή εγώ που, αντί για κουτί, πήρα το Warcraft II; Και θα σας πω αμέσως γιατί το πήρα από πειρατή: για να τη σπάσω στις εταιρίες που χρεώνουν ένα χαρτονένιο κουτί κι ένα manual ένα σωρό λεφτά. Το ξέρετε ότι στα σημερινά προϊόντα πληρώνουμε τη συσκευασία περισσότερο από το ίδιο το προϊόν; Το ξέρετε ότι πιθανότατα η συσκευασία των παιχνιδιών, αυτό το κουτάκι, τουλάχιστον διπλασιάζει την τιμή τους; Οι αληθινοί πειρατές, να το ξέρετε, είναι οι εταιρίες. Ανάμεσα, λοιπόν, στους καρχαρίες (είναι οι εταιρίες με τα τεράστια κέρδη) και τους πειρατές εγώ προτιμώ χίλιες φορές τους δεύτερους. Αλλωστε, ένας μεγάλος ποιητής είπε 'μεγαλύτερη κλοπή από το να ληστέψεις μια τράπεζα είναι να ανοίξεις μια τράπεζα'. Για να ξέρουμε τι λέμε..."

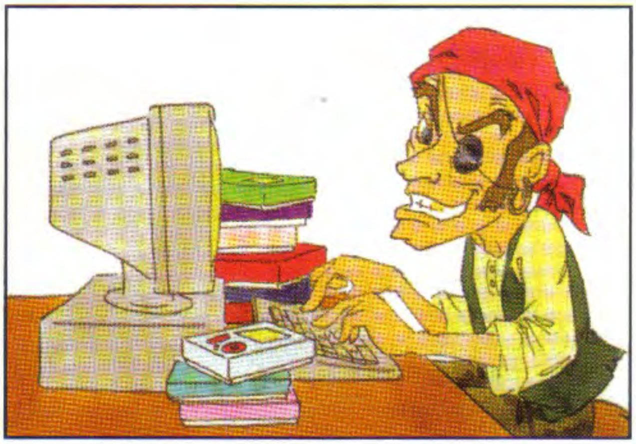
Ας δούμε όμως και τη συνέχεια, καθώς υπήρξαν αρκετά

ακόμη μηνύματα στο forum για το ίδιο θέμα.

"Ισως κάποιοι αγνοήσουν αυτό το μήνυμα, αλλά τότε θα αποδείξουν μόνο πόσο λίγο εμπιστεύονται τη συζήτηση και τα επιχειρήματα.

1. Τα παιχνίδια είναι πολύ ακριβά (12.000 + + +). Ακόμη και έπειτα από ένα ή δύο χρόνια κυκλοφορίας, όταν η τιμή πέσει στο μισό, πάλι οι εταιρίες ΒΓΑΖΟΥΝ ΚΕΡΔΟΣ.

2. Η συσκευασία των παιχνιδιών διπλασιάζει την τιμή τους. Αυτές οι φαντεζί συσκευασίες, ενώ προσφέρουν ελάχιστα και κυρίως είναι ΦΘΗΝΕΣ στην παραγωγή τους, ΔΙΠΛΑΣΙΑΖΟΥΝ την τιμή του προϊόντος - πωλούνται δηλαδή με τεράστιο κέρδος. Μπορεί αυτού του είδους η αισχροκέρδεια να είναι νόμιμη - γιατί αυτοί οι ίδιοι φτιάχνουν τους νόμους - αλλά δεν παύει να είναι αισχροκέρδεια.



3. Οι εταιρίες χρησιμοποιούν τη διαφήμιση και πληρώνουν δημοσιογράφους και περιοδικά για να εμφανίσουν τα παιχνίδια τους ως εξαιρετικά. Ακόμη κι αν ΔΕΝ το κάνουν αυτό, η διαφήμιση χρησιμοποιεί τρόπους και ΨΥΧΟΛΟΓΙΚΑ ΚΟΛΠΑ που ελάχιστα διαφέρουν από την πλύση εγκεφάλου. Βέβαια κι αυτό θεωρείται νόμιμο, αλλά τέτοια νομιμότητα - ΝΑ ΔΕΙΧΝΟΥΝ, όπως έγραψε η εφημερίδα "ΤΑ ΝΕΑ", 22 ΔΙΑΦΗΜΙΣΕΙΣ ΓΙΑ ΚΑΘΕ ΜΙΣΑΩΡΟ ΠΑΙΔΙΚΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ - να τη βράσω.

4. Ο πειρατής είναι κλέφτης, ΑΛΛΑ ΠΟΛΥ ΜΙΚΡΟΤΕΡΟΣ ΚΛΕΦΤΗΣ ΑΠΟ ΤΙΣ ΕΤΑΙΡΙΕΣ.

Αυτά προς στιγμήν. Εχω κι άλλα να πω, πολλά. Και μία σημείωση: ΔΕΝ ΕΙΜΑΙ ΠΕΙΡΑΤΗΣ κι ούτε έχω πειρατικά προγράμματα, αλλά σιγά μη σεβαστώ τον Bill Gates που έχει κατακλέψει τον κόσμο και καταδικάσω τους πειρατές. Δεν είμαι και αμερικανάκι..."

"ΚΥΡΟΣ"

"Για το ότι η πειρατεία ισοδυναμεί με ληστεία δεν έχω καμία απολύτως αντίρρηση. Για αυτά που είπαν μερικοί ότι 'το κουτί ανεβάζει την τιμή' θα τους πρότεινα να ψάχνουν και να αγοράζουν OEM εκδόσεις παιχνιδιών, όποτε μπορούν - αν και δυστυχώς στην Ελλάδα είναι δυσεύρετες...

Ομως αυτό που λένε πολλοί ότι 'η πειρατεία ανεβάζει τις τιμές' δεν νομίζω ότι είναι σωστό. Πάρτε για παράδειγμα τις κονσόλες παιχνιδιών... Εκεί δεν υπήρξε πειρατεία ποτέ και, όμως, οι τιμές είναι κατά κανόνα εξωφρενικές!!! Αν ίσχυαν αυτά που λέτε, τότε οι κονσόλες θα έπρεπε να έχουν πάμφθηνα παιχνίδια!! Ομως στην πραγματικότητα οι τιμές κυμαίνονται γύρω στο εικοσαχίλιαρο. Αν σκεφτείτε μάλιστα ότι, για παράδειγμα, στο Playstation τα παιχνίδια αποτελούνται απλώς από μία CD jewel case (ούτε κουτί ούτε πολυσέλιδα manuals), θα καταλάβετε ότι οι τιμές δεν συνδέονται τόσο άμεσα με την πειρατεία...

Αυτό δεν σημαίνει βέβαια ότι η πειρατεία δικαιολογείται!!! Αν κάποιος διαφωνεί με τις τιμές, μπορεί να ζημιώσει την εταιρία με το να μην αγοράσει το παιχνίδι - δεν είναι ανάγκη να παρανομεί. Εξάλλου, σήμερα, σχεδόν όλες οι εταιρίες προσφέρουν δωρεάν demos, για να δοκιμάζουμε τα παιχνίδια και να βλέπουμε αν αξίζουν τα χρήματά τους. Για να μην αναφέρω την τεράστια βιβλιοθήκη shareware (το 1/5 νομίζω του Quake διατίθεται ως shareware).

Χρήστος Στάμος (Dunelord)"

Εμείς, με τη σειρά μας, θα θέλαμε να διευκρινίσουμε κάποια θέματα, κυρίως επειδή βλέπουμε να γίνεται μία σημαντική παρεξήγηση. ΔΕΝ είναι η συσκευασία αυτή που καθορίζει την τιμή ενός παιχνιδιού, αλλά αυτό που ονομάζουμε "πνευματικά δικαιώματα". Κατά την κατασκευή ενός προϊόντος κάποιοι δουλεύουν και βέβαια περιμένουν να πληρωθούν για την εργασία τους. Οταν το προϊόν είναι, λόγου χάρη, ένα βάζο ή μία τηλεόραση, πληρώνεις γι' αυτό που βλέπεις. Οταν, όμως, πρόκειται για ένα παιχνίδι προορισμένο για χρήση σε υπολογιστή, έναν δίσκο μουσικής κ.λπ. δεν πληρώνεις μόνο το κόστος του CD, του κουτιού και του manual, αλλά και κάτι που αξίζει πολύ περισσότερο: την εργασία όλων όσοι δούλεψαν για να φτιαχτεί το περιεχόμενο του CD! Την επόμενη φορά, λοιπόν, που θα τηλεφωνήσετε σε κάποιον "πειρατή" για να παραγγείλετε ένα παιχνίδι σκεφθείτε πως εκείνη τη στιγμή κλέβετε τον κόπο όλων αυτών των ανθρώπων και ότι στην ουσία δίνετε στον πρώτο πολύ περισσότερα κέρδη απ' όσα κάποιοι αρκούντως... επαναστάτες σκέφτονται να στερήσουν από τους "μεγαλοκαρχαρίες" των εταιριών. Αυτό διότι ο πειρατής δεν έχει κανένα απολύτως έξοδο πέρα από το recorder (το έχει αποσβέσει σε πολύ σύντομο χρονικό διάστημα) και το άδειο CD στο οποίο θα σας γράψει το παιχνίδι, ενώ η εταιρία θα πληρώσει ποσοστά από κάθε νόμιμα πουλημένο CD σε δεκάδες ανθρώπους οι οποίοι, αν αμειφθούν όπως τους αξίζει, θα συνεχίσουν να κατασκευάζουν παιχνίδια, προκειμένου να περνάτε ευχάριστα τον ελεύθερο χρόνο σας.

Το θέμα που αφορά στην πλύση εγκεφάλου στην οποία υποβάλλει η διαφήμιση, ειδικά στις μικρές ηλικίες, είναι ευρύτερο και μάλλον ξεφεύγει από τους στόχους αυτής της στήλης. Πιστεύουμε, πάντως, πως σε μία ώριμη οικογένεια, τα μέλη της οποίας έχουν γαλουχηθεί με αξίες πέραν αυτών που επιβάλλει η υπέρμετρα καταναλωτική κοινωνία μας, η διαφήμιση διαδραματίζει το σωστό ρόλο της, που είναι αυτός της ενημέρωσης κι όχι αυτός της "άνωθεν" επιβολής προτύπων ζωής. Τέλος, αν ο φίλος μας, ο οποίος υπογράφει ως "Κύρος", διαθέτει στοιχεία που αφορούν σε δημοσιογράφους εντύπων Πληροφορικής που πληρώνονται από εταιρίες για να εξυμνούν τα προϊόντα τους, τον παρακαλούμε να μας τα αποστείλει προς δημοσίευση. Διαφορετικά, θα μας επιτρέψει να αμφισβητήσουμε τη "σοφία" του...

Το θέμα όμως είναι ευρύ κι έχει αρκετές ακόμη παραμέτρους, με τις οποίες -λόγω έλλειψης χώρου- θα ασχοληθούμε στο επόμενο τεύχος. Ολοκληρώνοντας, παρακαλούμε τον αναγνώστη της στήλης Δημήτρη Σποργιτά από την Κω, επιστολή του οποίου φιλοξενήσαμε στο προηγούμενο τεύχος, να επικοινωνήσει με τον κ. Κράτσα στα τηλέφωνα του περιοδικού. ■

DOGZ II & CATZ II

Αζόρ, γιατί λέρωσες στο desktop;

του Σπύρου Παράσχη
abyss@compulink.gr

Η "ανατροφή" ηλεκτρονικών οικιακών ζώων φαίνεται ότι είναι πολύ της μόδας τελευταία. Ειδικά τα σχετικά ηλεκτρονικά παιχνίδια χειρός γνωρίζουν εκπληκτική επιτυχία στην Ιαπωνία. Η Mindscape, έχοντας προφανώς διαβλέψει αυτή την τάση, κυκλοφόρησε πριν από ενάμιση χρόνο το Dogz, το οποίο μας επέτρεπε να μεγαλώσουμε ένα κουταβάκι στην οθόνη μας. Η επιτυχία του έφερε το Catz, αντικείμενο του οποίου ήταν οι γάτες, για να φθάσουμε σήμερα ήδη στη δεύτερη έκδοση και των δύο αυτών προγραμμάτων, χωρίς όμως να έχουν σημειωθεί σημαντικές αλλαγές.

Καταρχήν, και στις δύο εκδόσεις ο χρήστης οφείλει να επιλέξει ένα ζωάκι από τα έξι που διατίθενται προς υιοθεσία. Από εκεί και πέρα, το ζωάκι της επιλογής του θα ζει μέσα στο παράθυρο του προγράμματος ή και σε όλο το desktop των Windows. Χρέος του κατόχου του είναι να το ταΐζει, να το εκπαιδεύει και να παίζει μαζί του καθημερινά.

Οι δημιουργοί του προγράμματος έχουν εργαστεί με κέφι και έχουν πετύχει το ηλεκτρονικό ζωάκι σας να κινείται χαριτωμένα και να συμπεριφέρεται με αρκετή δόση ρεαλισμού. Δείτε πώς το σκυλάκι σας πεισμώνει, όταν παίζει διελκυστίνδα μαζί σας, ή πώς τα γατάκια του Catz II τεντώνονται και γουργουρίζουν, όταν τα χαϊδεύετε! Σταδιακά, μάλιστα, τα ζωάκια μεγαλώνουν και, ανάλογα με τη συμπεριφορά του αφεντικού τους, διαμορφώνεται ο χαρακτήρας τους. Ετσι, μπορεί να γίνουν παιχνιδιάρικα και χαριτωμένα ή απείθαρχα και ζημιάρικα. Από εσάς εξαρτάται... Αν, μάλιστα, εγκαταλείψετε το κατοικίδιό σας και δεν ασχολείστε μαζί του, τότε το πιο πιθανό είναι να το σκάσει! Οι διαφορές των Dogz II και Catz II από τις πρώτες εκδόσεις τους είναι κυρίως ποσοτικές. Πλέον, ο χρήστης μπορεί να υιοθετήσει δύο κατοικίδια κάθε κατηγορίας και να θαυμάσει τη συμβίωση των αιώνιων αντιπάλων! Είναι γνωστό ότι εάν οι νεαρής ηλικίας σκύλοι και γάτες μεγαλώσουν μαζί από μωρά, θα ζήσουν το υπόλοιπο του βίου τους χωρίς εχθροπραξίες.



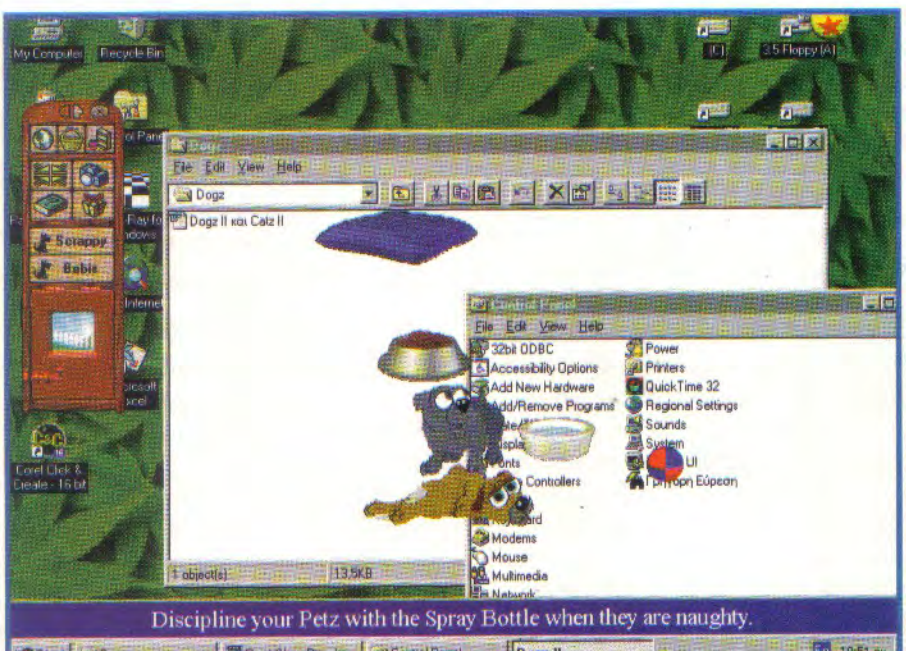
Πρέπει να ταΐζετε τα κατοικίδιά σας καθημερινά.

Επιπλέον, είναι στη διάθεσή σας περισσότερα παιχνίδια και αξεσουάρ (μπάλες, κόκαλα, φαγητά, κουκλάκια, σπρέι κ.λπ.), ενώ τα ίδια τα ζωάκια μπορούν να μάθουν περισσότερα κόλπα.

Προσωπική εκτίμηση, η όλη ιδέα των "ηλεκτρονικών ζώων" είναι λίγο αρρωστημένη. Προτιμώ τους πραγματικούς σκύλους, με σάρκα και οστά, από τους virtual συναδέλφους τους.

Δεν μπορώ, όμως, να παραγνωρίσω το γεγονός ότι τα σκυλάκια και τα γατάκια της Mindscape είναι όμορφα, παιχνιδιάρικα και χαρίζουν με απλοχεριά χαμόγελο στον ευτυχή κάτοχό τους. Βέβαια, η τιμή των πακέτων υιοθεσίας τους (των προγραμμάτων, ντε!) είναι κάπως τσιμπημένη.

Θα ήταν προτιμότερο σκύλοι και γάτες να βρίσκονταν σε ένα πακέτο μαζί.



Εδώ ο Scrappy, το καφετί σκυλάκι, έφαγε μια τούμπα. Οποιος βιάζεται σκοντάφτει...

ΕΤΑΙΡΙΑ: PF Magic/Mindscape
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: P-75, 16MB RAM, 40MB HD, 2x CD-ROM, Win 95
ΔΙΑΘΕΣΗ: CD-Media, Γεωργαντά 1Α, Κηφισιά, τηλ.: 6233900

LEGO ISLAND

Τα πολύχρωμα τουβλάκια επιστρέφουν

του Σπύρου Παράσχη
abyss@matrix.kapatel.gr

Λίγα είναι τα παιδικά παιχνίδια που συνδυάζουν επιτυχημένα τη διασκέδαση με τη δημιουργικότητα. Τα δανέζικα LEGO, που εμφανίστηκαν το 1932, μπορούν να υπερηφανεύονται ότι το καταφέρνουν. Για όσους δεν είχαν την τύχη να τα γνωρίσουν, πρόκειται για συλλογές μικρών δομικών εξαρτημάτων, με τα οποία το παιδί μπορεί να κατασκευάσει κτίρια, οχήματα και ανθρώπους, δημιουργώντας τους δικούς του, φανταστικούς κόσμους. Είναι πολύ πιο ωραίο από ό,τι ακούγεται!

Σήμερα, 65 χρόνια μετά, έχουμε μια δεύτερη πρεμιέρα για τα LEGO, αυτήν τη φορά στις οθόνες των υπολογιστών μας. Ημουν περίεργος να δω πώς η Mindscape, η δημιουργός εταιρία, θα κατάφερνε να μεταφέρει τη μαγεία του πραγματικού παιχνιδιού στο μικρό ασημένιο δισκάκι. Τελικά, απέτυχε η προσπάθειά της! Επέλεξε να παρουσιάσει ένα interactive παραμυθάκι που επιτρέπει στον παίκτη να περιηγηθεί το νησί των LEGO και να εμπλακεί σε μικρές περιπέτειες και σε απλά παιχνιδάκια (απλοϊκή συναρμολόγηση μοντέλων, αγώνες με οχήματα κ.λπ.).

Στην αρχή ο παίκτης διαλέγει το χαρακτήρα που θα υποδυθεί ανάμεσα σε πέντε LEGO-ανθρωπάκια. Στη συνέχεια πηγαίνει μια βόλτα στο νησί, βλέποντας τη δράση μέσα από τα μάτια αυτού που υποδύεται. Μπορεί να επισκεφθεί όλους τους χώρους και να συνομιλήσει με τους υπόλοιπους κατοίκους. Ανάλογα με την επιλογή του χαρακτήρα, μπορεί να αναλάβει διάφορες αποστολές. Για παράδειγμα, αν έχει επιλέξει τον Pepper, μπορεί να πάει στην πιτσαρία και να παραδώσει μια πίτσα σε έναν πελάτη, ενώ αν έχει επιλέξει την αστυνομικό Laura Brick θα πρέπει να συλλάβει έναν επικίνδυνο κακοποιό που απέδρασε. Καθ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού βρίσκεται σε επιφυλακή ο Infomaniac, ο πατριάρχης των LEGO, ο οποίος επεξηγεί τις λειτουργίες του προγράμματος στον παίκτη και τον διασκεδάζει με τα σχόλιά του. Το LEGO Island είναι ένας από τους λίγους τίτλους για παιδιά που χρησιμοποιεί αναπτυγμένες τεχνικές στα γραφικά. Συγκεκριμένα, η αναπαράσταση των χώρων γίνεται με τρισδιάστατα πολυγωνικά γραφικά και η δράση φαίνεται σε πρώτο πρόσωπο, μέσα από τα μάτια του ήρωα. Το αποτέλεσμα εν μέρει δικαιώνει τη Mindscape, αφού το παιχνίδι όντως ξεχωρίζει από τον ανταγωνισμό, αλλά οι απαιτήσεις του σε hardware είναι ιδιαίτερα αυξημένες. Ακόμα και ένας P-166MMX θα ζοριστεί με το πρόγραμμα, κάτι πρωτοφανές για εκπαιδευτικό τίτλο.

Συνολικά το LEGO Island αποτελεί μια χαριτωμένη απόπειρα που ενδέχεται να διασκεδάσει πολλά παιδιά, αφού είναι πλούσιο σε γραφικά και ήχο και προσφέρει αρκετές δυνατότητες εξερεύνησης. Με κανέναν τρόπο όμως δεν καταφέρνει να συλλάβει τη μαγεία των πραγματικού παιχνιδιού. Αν θέλετε να κάνετε δώρο τα LEGO στο παιδί σας, προτιμήστε τα στην παραδοσιακή μορφή τους.

ΕΤΑΙΡΙΑ: Mindscape
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Pentium 120, 16MB RAM, 20MB HD, Win 95, κάρτα ήχου
ΔΙΑΘΕΣΗ: CD-Media, Γεωργαντά 1Α, Κηφισιά, τηλ.: 6233900


Ο Infomaniac μας καλωσορίζει στο παιχνίδι.

MICROSOFT BOOKSHELF 98

Ολα τα best sellers είναι εδώ!

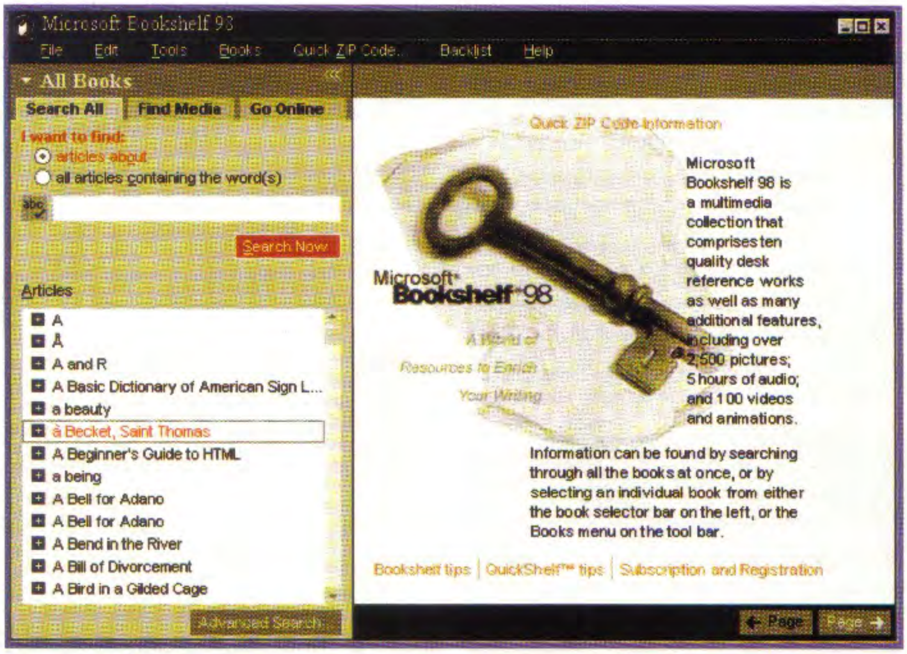
του Αργύρη Γιαγιά
argiris@compulink.gr

Οσοι παρακολουθείτε τις εξελίξεις στο χώρο των multimedia παραγωγών για PC και ειδικότερα των εγκυκλοπαιδειών, θα γνωρίζετε ότι η Microsoft κατέχει πρωταγωνιστικό ρόλο εδώ και αρκετά χρόνια, κυρίως χάρη στην Encarta.

Αυτό όμως που ίσως δεν γνωρίζετε είναι ότι η Microsoft διαθέτει στην αγορά και άλλους τίτλους που έρχονται να συμπληρώσουν την Encarta, με χαρακτηριστικότερο όλων το Bookshelf.

Πρόκειται για μία παραγωγή, η οποία κυκλοφορεί κάθε χρόνο και φέτος έφθασε στην έκδοση 98.

Η διαφοροποίησή της σε σχέση με τις άλλες παραγωγές εντοπίζεται στο ότι αντλεί την ύλη από ήδη γνωστά και καταξιωμένα βιβλία (έχουν γίνει και best sellers). Συνολικά στην έκδοση 98 υπάρχουν



Η κεντρική οθόνη.

10 βιβλία (ένα για κάθε κατηγορία), τα οποία είτε είχαμε δει στις προηγούμενες εκδόσεις είτε είναι εντελώς νέα.

Πιο συγκεκριμένα, θα συναντήσουμε το λεξικό American Heritage Dictionary of the English Language στην τρίτη έκδοση, το οποίο περιέχει 350.000 επεξηγήσεις και 68.000 "φωνητικές λέξεις". Ως άτλαντας έχει χρησιμοποιηθεί μια μικρότερη έκδοση του Encarta 98 World Atlas που περιλαμβάνει άνω των 135 χάρτες, ενώ ως θησαυρός φράσεων και λέξεων υπάρχει το Original Roget's Thesaurus of English World and Phrases, το οποίο περιέχει 250.000 συνώνυμα.

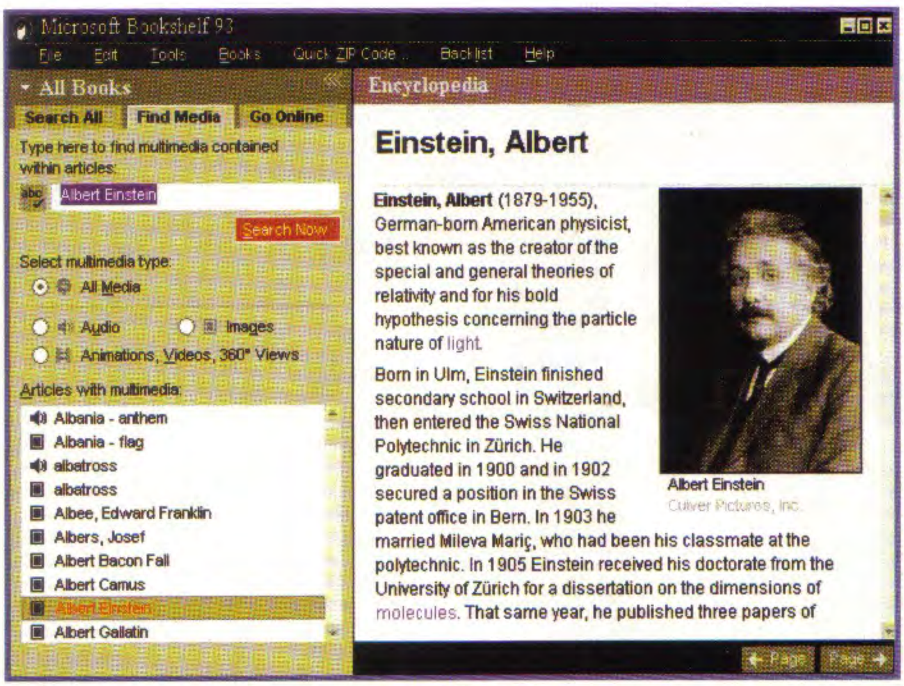
Ως εγκυκλοπαίδεια χρησιμοποιείται μια μικρότερη έκδοση της Encarta 98 με 16.000 άρθρα, ενώ για αλμανάκ το World Almanac and Book of Faces 1997.

Άλλα βιβλία τα οποία χρησιμοποιήθηκαν είναι τα Microsoft Bookshelf Internet Directory 98, που περιέχει περισσότερα από 6.000 sites του Internet, The Columbia Dictionary of Quotations με 18.000 καταχωρίσεις, National Five-Digit ZIP Code and Post Office Directory με όλους τους ταχυδρομικούς κώδικες της Αμερικής και, τέλος, το νέο Microsoft Bookshelf Computer and Internet Dictionary, το οποίο περιέχει τις επεξηγήσεις για περισσότερους από 7.000 όρους των υπολογιστών και του Internet.

Ο τρόπος που αναζητάτε ένα άρθρο ή κινείστε μέσα σε αυτά είναι ακριβώς ο ίδιος με αυτόν της Encarta και σίγουρα δεν θα αντιμετωπίσετε κανένα πρόβλημα. Ειδικά για την έκδοση 98 έχουν προστεθεί μερικές ενδιαφέρουσες επιλογές.

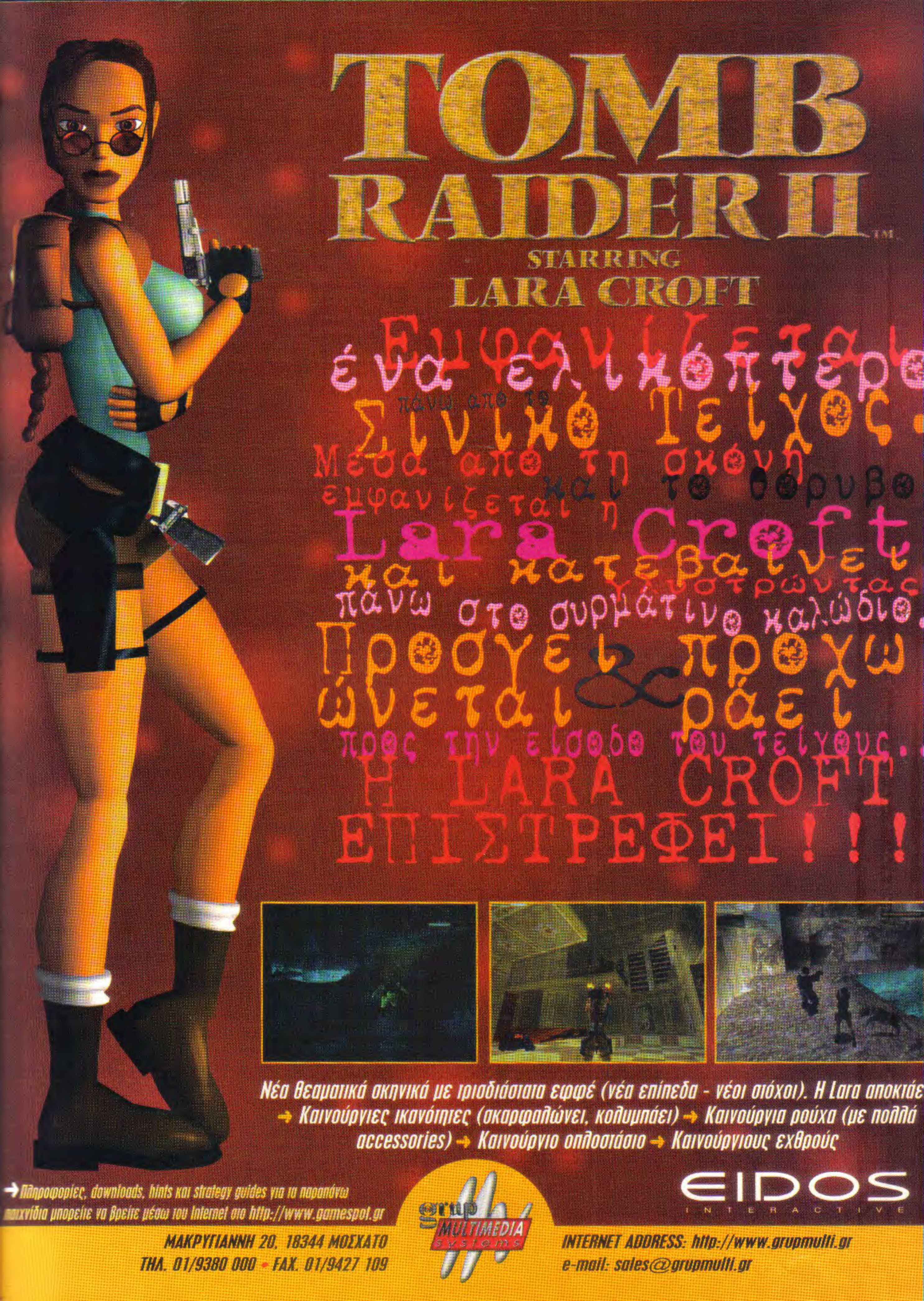
Μπορείτε να "κρύψετε" συγκεκριμένες λέξεις ή άρθρα από τα βιβλία που δεν θέλετε να δουν οι μικρότεροι σε ηλικία χρήστες και να "κλειδωθούν" με κωδικό. Επίσης, στο Bookshelf 98 θα βρείτε πολλές από τις πανοραμικές φωτογραφίες (surround video) που περιέχονται και στην Encarta 98.

Τέλος, έχει σημειωθεί σημαντική βελτίωση στον τρόπο ανεύρεσης πληροφοριών (οι πιο σημαντικές τοποθετούνται πρώτες στη λίστα), ενώ πλέον υπάρχουν 2.500 φωτογραφίες, 100 video clips και άνω των 5 ώρες ήχου σε ηχητικά clips. Το νέο Bookshelf 98 δεν περιέχει "επαναστατικά" νέα στοιχεία σε σχέση με τις προηγούμενες εκδόσεις του, περιλαμβάνει όμως πολύ περισσότερα βιβλία, με αποτέλεσμα να έχουμε μεγαλύτερη γκάμα επιλογών. Πρόκειται σίγουρα για ένα πολύτιμο βοήθημα.



Αναλυτικά Βιογραφικά από το Microsoft Bookshelf.

ΕΤΑΙΡΙΑ: Microsoft
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: 486/33MHz, 8MB RAM, SVGA, 10MB HD, Win 95
ΔΙΑΘΕΣΗ: Παπασωτηρίου, Στουρνάρη 35, τηλ.: 3604397


TOMB RAIDER II™
STARRING
LARA CROFT
Εμφανίζεται
ένα ελικόπτερο
πάνω από το
Σινικό Τείχος.
Μέσα από τη σκόνη
και το θόρυβο
εμφανίζεται η
Lara Croft
και κατεβαίνει
γλιστρώντας
πάνω στο συρμάτινο καλώδιο.
Προσγειώνεται & προχωράει
προς την είσοδο του τείχους...
Η LARA CROFT
ΕΠΙΣΤΡΕΦΕΙ!!!
Νέα θεαματικά σκηνικά με τρισδιάστατα εφφέ (νέα επίπεδα - νέοι στόχοι). Η Lara αποκτάει
→ Καινούργιες ικανότητες (σκαρφαλώνει, κολυμπάει) → Καινούργια ρούχα (με πολλά accessories) → Καινούργιο οπλοστάσιο → Καινούργιους εχθρούς
→ Πληροφορίες, downloads, hints και strategy guides για τα παραπάνω παιχνίδια μπορείτε να βρείτε μέσω του Internet στο http://www.gamespot.gr
EIDOS INTERACTIVE
grup MULTIMEDIA systems
ΜΑΚΡΥΓΙΑΝΝΗ 20, 18344 ΜΟΣΧΑΤΟ
ΤΗΛ. 01/9380 000 • FAX. 01/9427 109
INTERNET ADDRESS: http://www.grupmulti.gr
e-mail: sales@grupmulti.gr

JOURNEY TO THE CENTER OF THE EARTH

Ενα κλασικό μυθιστόρημα στην οθόνη σας

του Γιάννη Βογιατζή
lost@otenet.gr

Οι εφαρμογές πολυμέσων είχαν από την αρχή εκπαιδευτικό προσανατολισμό. Οι δυνατότητες της νέας τεχνολογίας δίνουν τα απαραίτητα εφόδια για τη δημιουργία τίτλων που έρχονται να αντικαταστήσουν βιβλία, όπως εγκυκλοπαίδειες και λεξικά, και να βοηθήσουν σε πολύ μεγάλο βαθμό την εκπαίδευση των παιδιών. Το Journey to the center of the Earth, όπως μαρτυρεί και το όνομά του, βασίζεται στο μυθιστόρημα του Ιουλίου Βερν. Δεν πρόκειται όμως για όλο το μυθιστόρημα (φαντάζεστε εκατό σελίδες βιβλίου να διαβάζονται στην οθόνη;) αλλά για μια σύντομη απόδοσή του, η οποία απευθύνεται κυρίως σε νεαρής ηλικίας άτομα.

Μπορείτε να "διαβάσετε" την ιστορία από την αρχή ή κάποια συγκεκριμένη ενότητα-"κεφάλαιό" της από τα δέκα που περιέχει. Κάθε σελίδα του βιβλίου διαβάζεται από τον αφηγητή, ενώ η φράση που αναγιγνώσκεται κάθε φορά φωτίζεται για να παρακολουθείτε καλύτερα τη ροή του λόγου. Οταν ολοκληρωθεί η αφήγηση, κάποιες λέξεις φωτίζονται με πράσινο χρώμα, κάτι που σημαίνει ότι δίνεται η επεξήγησή τους. Αυτό συμβαίνει για δύσκολες λέξεις, επιστημονικούς όρους και εργαλεία ή για τοποθεσίες. Φυσικά, δεν υπάρχει μόνο κείμενο, αλλά και μια μικρή εικόνα που καταλαμβάνει συνήθως το 1/3 της σελίδας, στην οποία μπορείτε να επιδράσετε κάνοντας κλικ σε κάποια σημεία της. Τότε θα συμβούν διάφορα πράγματα (όπως άλλωστε και στους περισσότερους τίτλους της κατηγορίας) που μπορεί να είναι αρκετά διασκεδαστικά. Το πρόβλημα είναι ότι ο κέρσορας δεν αλλάζει σχήμα, προκειμένου να σας ενημερώσει ότι σε κάποιο σημείο της εικόνας μπορείτε να επιδράσετε, με αποτέλεσμα να ψάχνετε όλη την εικόνα. Αν κουραστείτε από την "ανάγνωση" και θέλετε να σταματήσετε, μπορείτε να βάλετε σελιδοδείκτη σε κάποια σελίδα και να επιστρέψετε σε αυτήν κάποια άλλη στιγμή. Από το Journey to the center of the Earth δεν λείπουν και τα... καθιερωμένα παιχνίδια που αφ' ενός κάνουν ακόμη πιο διασκεδαστική την ενασχόληση με το βιβλίο και αφ' ετέρου εμπλουτίζουν τις γνώσεις σας. Υπάρχουν τέσσερα παιχνίδια που μπορούν να παιχθούν ανεξάρτητα από την υπόλοιπη ιστορία και έχουν τρία επίπεδα δυσκολίας για να τα προσαρμόσετε στις απαιτήσεις σας. Κάποια από αυτά είναι αρκετά δύσκολα ακόμη και στο Easy mode.

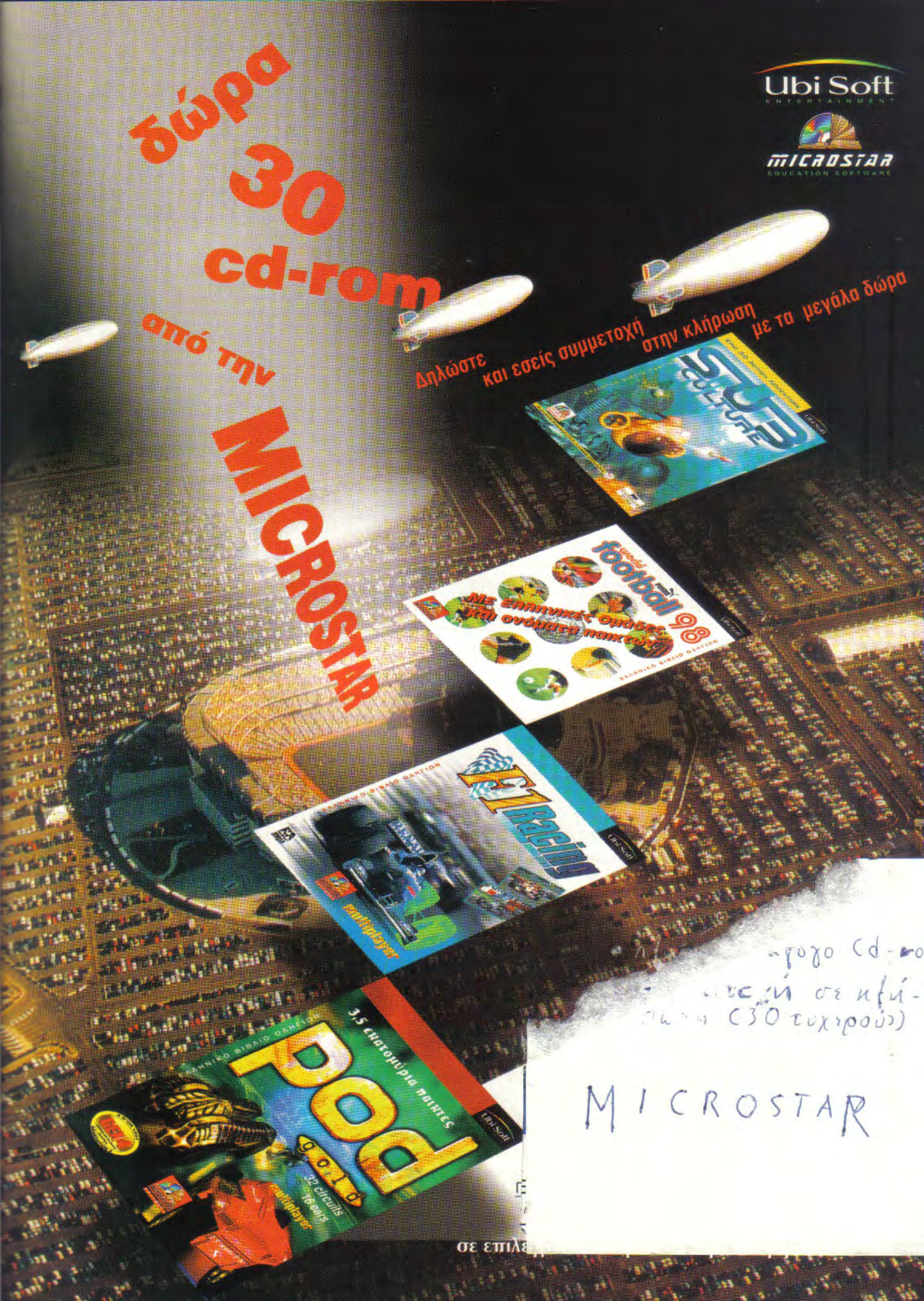


Το βασικό menu του τίτλου.

Οσον αφορά στον καλλιτεχνικό τομέα του τίτλου, τα γραφικά είναι μάλλον μέτρια. Οι εικόνες που εμπλουτίζουν το κείμενο διαθέτουν όμορφα ζωγραφισμένα με το χέρι γραφικά (θυμίζουν λίγο Κλασικά Εικονογραφημένα) και πλούσιους χρωματισμούς, αλλά είναι πολύ μικρές και το animation υποτυπώδες. Σίγουρα, τα γραφικά είναι πολύ ατμοσφαιρικά και αποδίδουν το ύφος της περιπέτειας του μεγάλου συγγραφέα, ωστόσο θα μπορούσαν να είχαν προσεχθεί περισσότερο. Αντίθετα, στον ηχητικό τομέα το Journey to the center of the Earth είναι πολύ καλό. Το speech είναι καταπληκτικό, αφού ο αφηγητής και οι διάφοροι χαρακτήρες της ιστορίας πήραν "σάρκα και οστά" (ή καλύτερα "στόμα και φωνή") από σαιξπηρικούς ηθοποιούς, οι οποίοι έχουν αποδώσει τόσο την προφο-



Τα όργανα που θα χρειαστείτε στην περιπέτειά σας.


δώρα
30
cd-rom
από την
MICROSTAR
Ubi Soft
ENTERTAINMENT
MICROSTAR
EDUCATION SOFTWARE
Δηλώστε
και εσείς συμμετοχή
στην κλήρωση
με τα μεγάλα δώρα
world football 98
Με ελληνικές ομάδες και ονόματα παικτών
F1 Racing
Pod gold
3,5 εκατομμύρια παίκτες
32 circuits
16 cars
multiplayer
Ubi Soft
MICROSTAR

ρά κάθε χαρακτήρα όσο και τις συναισθηματικές καταστάσεις στις οποίες βρίσκεται. Η δουλειά που έχει γίνει σε αυτόν τον τομέα είναι εντυπωσιακή και, συνδυαζόμενη με την πολύ καλή μουσική επένδυση, η οποία είναι ατμοσφαιρική και καθόλου μονότονη, βγάζει ένα άρτιο και ευχάριστο ηχητικό αποτέλεσμα.

Γενικά, το Journey to the center of the Earth αποτελεί μία εξαίρετη ευκαιρία για τους μικρούς μας φίλους να μπουν στο θαυμαστό κόσμο των ιστοριών του Ιουλίου Βερν.

ΕΤΑΙΡΙΑ: Europress
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: 486, 4MB RAM, 2x CD-ROM, SVGA 256 colours, συμβατή κάρτα ήχου, Win 95 ή 3.1
ΔΙΑΘΕΣΗ: Grup Multimedia, Μακρυγιάννη 20, Μοσχάτο, τηλ.: 9380000



AXION CF 1556

Μία οθόνη για όλους

του Μάριου Τζαβάρα
mtzavar@compulink.gr

Οι οθόνες της εταιρίας Axion αποτελούν μία πρόσφατη κυκλοφορία στην ελληνική αγορά και χα-

στη ζώνη 50 έως 20Hz. Το video bandwidth είναι 100MHz. Η μέγιστη ανάλυση λειτουργίας είναι 1.280x1.024, ωστόσο προτείνεται η χρήση της οθόνης σε σαφώς μικρότερες αναλύσεις όπως 800x600. Μέσω της βάσης της, μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να στραφεί οριζόντια ή κατακόρυφα.

Η σειρά ρυθμιστικών επιτρέπει στο χρήστη την επέμβαση στο μέγεθος και τη θέση του ορατού πλαισίου, καθώς επίσης την πραγματοποίηση ειδικών ρυθμίσεων γεωμετρίας ... ης τραπεζοειδούς (trapezoid) ... ν της οθόνης (side-pin). Με τον ... η οθόνη μπορεί να ρυθμιστεί ...

... ότητας ρύθμισης διαθέτει αντί... ένδειξη με LED, ώστε να είναι ... ρήστη ποια ρύθμιση πραγματο... στιγμή. Επίσης, ο χρήστης μπο... ρέψει ανά πάσα στιγμή στις ... εις του κατασκευαστή με το ... Η οθόνη πληροί το πρότυπο ... ορισμό της ενεργειακής κατα... κατάσταση Stand-by ή ... τανάλωση είναι 20W, ενώ σε ... σταση λειτουργίας η μέγιστη ... σχύος ανέρχεται σε 80W. Η ... αταστάσεων είναι δυνατή από ...

... Axion δεν παρουσιάζει καμία δυσκολία στην εγκατάσταση και λειτουργία της, η διεξαγωγή ρυθμίσεων είναι αρκετά εύκολη, η δε παρουσία της κρίνεται θετική. Ασφαλώς, δεν αποτελεί μία από τις κορυφαίες οθόνες 15 ιντσών της αγοράς, δεν πρέπει να ξεχνάμε, όμως, ότι η τιμή των τελευταίων είναι περίπου διπλάσια.

Η πρόταση της Axion πρέπει να αξιοποιηθεί ιδιαίτερα από τον περιορισμένων οικονομικών δυνατοτήτων χρήστη, ο οποίος δεν έχει κανέναν ιδιαίτερο λόγο να επιλέξει κάποιο μοντέλο 14 ιντσών αντί της συγκεκριμένης οθόνης. Πρέπει να σημειώσουμε ότι η CF 1556 συνοδεύεται από καλώδιο τροφοδοσίας και, ασφαλώς, από το καλώδιο σήματος για τη σύνδεσή της με την κάρτα γραφικών του συστήματος, το δε βάρος της είναι 12,8Kg. Στη διάθεση του χρήστη τίθεται ένα συνοπτικό εγχειρίδιο χρήσης, το οποίο παρέχει τις βασικές πληροφορίες για την εγκατάσταση και χρήση της οθόνης καθώς και τα τεχνικά χαρακτηριστικά της.

ΕΤΑΙΡΙΑ: Axion
ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΣ: Alpha Service Electronics, τηλ.: 5253353
ΤΙΜΗ: 60.000 δρχ. + ΦΠΑ


Logitech JOYSTICKS
ASPECT
Η χρήση του βλάπτει σοβαρά την υγεία όσων... κάνουν τη ζωή σας δύσκολη.
Όπλισε τη φαντασία σου και ξεκίνα!
Με το νέο WingMan Warrior η τελειότερη ψηφιακή τεχνολογία βρίσκεται στις διαταγές της φαντασίας σου.
• Μοχλός γρήγορης κίνησης, για ενστικτώδη αντίδραση καθ'όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού.
• 2 επιπλέον κουμπιά στο joystick με extra όπλα μέσω των Windows 95.
• Πολυβραβευμένη ανατομική χειρολαβή, για να έχεις όλο τον έλεγχο στα χέρια σου.
WINGMAN
WARRIOR

ΕΓΚΥΚΛΟΠΑΙΔΕΙΑ 2002 - ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΜΥΘΟΛΟΓΙΑ

Δύο ελληνικές υπερπαραγωγές

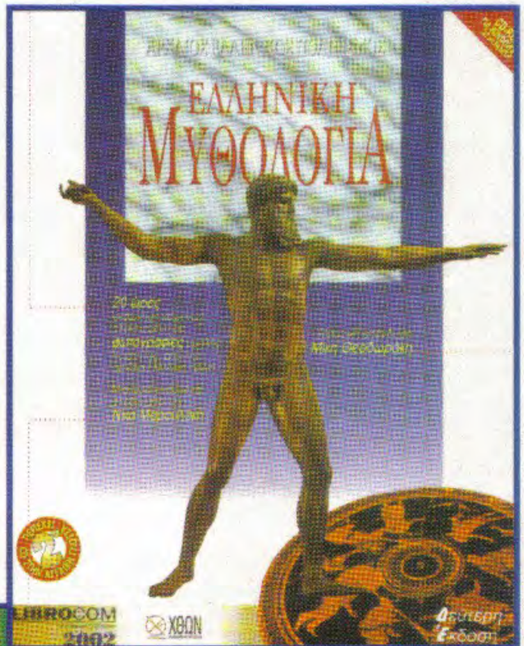
Δύο νέοι ελληνικοί τίτλοι περιλαμβάνονται στη στήλη "Multimedia Review" του πρώτου μήνα του χρόνου, έχοντας ένα κοινό χαρακτηριστικό: προέρχονται από τους ίδιους κατασκευαστές, την εταιρία παραγωγής λογισμικού "ΧΘΩΝ" και την εκδοτική "2002". Πρόκειται για τη νέα έκδοση (1998) της γνωστής σας "Εγκυκλοπαίδεια 2002", καθώς και για ακόμη έναν επιμορφωτικό τίτλο, που φιλοδοξεί να καλύψει την εξαιρετικά πλούσια και ενδιαφέρουσα ελληνική μυθολογία.

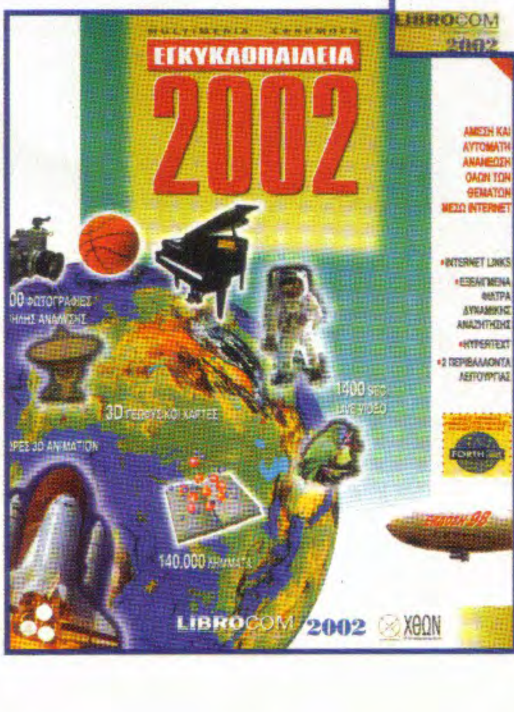
του Γιώργου Αναστασάκη
ganasta@compulink.gr

ΕΓΚΥΚΛΟΠΑΙΔΕΙΑ 2002

Είναι αλήθεια ότι, παραδοσιακά, η περίοδος των γιορτών αποτελεί ιδανική εποχή για αγορές. Παλαιότερα, συγκεκριμένα πριν από τρία-τέσσερα χρόνια, όταν η αγορά των multimedia παραγωγών βρισκόταν ακόμη σε νηπιακό στάδιο, η ελληνική οικογένεια επικέντρωνε τις αγορές της, όσον αφορά στο γνωστικό επίπεδο, σε βιβλία ή εγκυκλοπαίδειες. Πρέπει να θυμίσουμε ότι η αγορά μίας καλής εγκυκλοπαίδειας αποτελεί για την οικογένεια μία σημαντική επένδυση, τόσο σε χρήμα όσο και σε πολύτιμο χώρο στο σπίτι. Άλλωστε, μία σύγχρονη εγκυκλοπαίδεια δεν θεωρείται καλή αν δεν υπερβαίνει τους είκοσι τόμους.

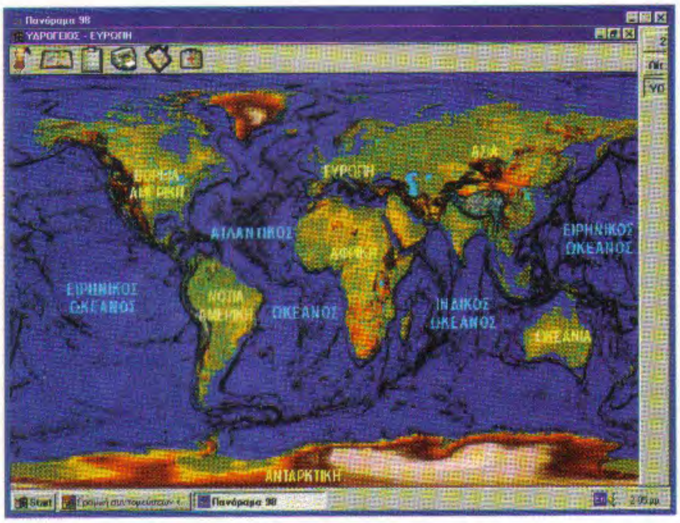
Σήμερα, οι multimedia εγκυκλοπαίδειες έρχονται να μειώσουν στο ελάχιστο τα δύο πιο σημαντικά στοιχεία που "φρέναραν" την αναζήτηση της γνώσης και την ανάγκη της επιμόρφωσης των καταναλωτών. Ειδικά σε ό,τι αφορά τον πολύτιμο χώρο του σπιτιού



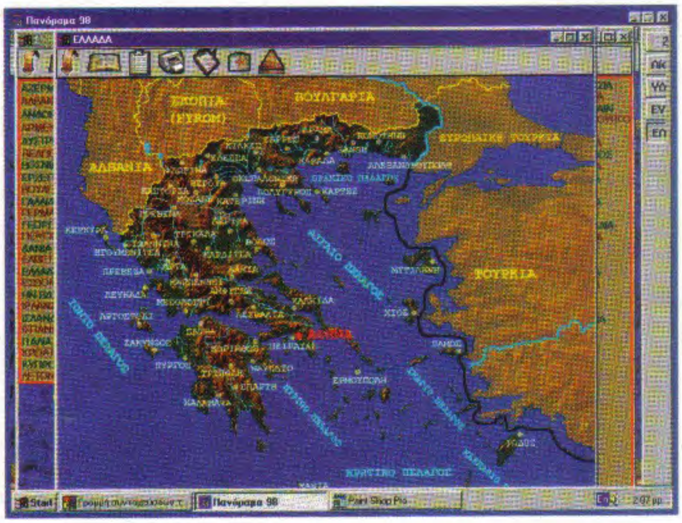


μας έχουμε να κάνουμε με επανάσταση, αφού ένας δίσκος CD-ROM συμπυκνώνει σε λίγα τετραγωνικά εκατοστά τη γνώση εκατοντάδων γενεών - και όχι μόνον αυτό. Μπορούμε πλέον να έχουμε εύκολα και απλά το λήμμα που αναζητούμε καθώς και πολλά άλλα στοιχεία, που δεν είναι δυνατόν να μας προσφέρουν οι "συμβατικές" εγκυκλοπαίδειες.

Στα τέσσερα χρόνια της παρουσίας των ψηφιακών δίσκων για προσωπικούς υπολογιστές, οι παραγωγές σε τίτλους εγκυκλοπαιδειών είναι πολλές και προέρχονται κυρίως από το εξωτερικό. Αυτομάτως λοι-



Ο παγκόσμιος χάρτης της multimedia εγκυκλοπαίδειας.



Ο χάρτης της πατρίδας μας.

πόν εξάγεται το συμπέρασμα πως, για να μπορέσει κάποιος να δει αυτές τις παραγωγές, θα πρέπει να είναι καλός γνώστης μίας ξένης γλώσσας, κυρίως της αγγλικής.

Πριν από περίπου τρία χρόνια έκανε την εμφάνισή της η πρώτη ελληνική προσπάθεια στο νέο χώρο της ηλεκτρονικής γνώσης. Τότε κυκλοφόρησε η πρώτη αμιγώς ελληνική εγκύκλοπαίδεια (Εγκυκλοπαίδεια 2002), η οποία φιλοδοξούσε να γίνει πλήρως ανταγωνιστική στις ξένες παραγωγές και ιδιαίτερα απέναντι στην Encarta της Microsoft, που "κλέβει την παράσταση" στο χώρο. Η αλήθεια είναι ότι η πρώτη έκδοση ήταν μεν άριστη για τα ελληνικά δεδομένα αλλά υπολειπόταν αρκετά των ξένων παραγωγών και ιδιαίτερα της Encarta.

Φθάνοντας στο 1998, θα λέγαμε ότι η νέα έκδοση της Εγκυκλοπαίδειας 2002 συναγωνίζεται πλέον επάξια τις ξένες παραγωγές, έχοντας επιπλέον ένα σημαντικό πλεονέκτημα: μιλά την ελληνική γλώσσα, με λίγα λόγια εισχωρεί στην "καρδιά" της ελληνικής οικογένειας.

Πρώτο και σημαντικότερο στοιχείο της νέας έκδοσης η δυνατότητα για τη χρησιμοποίηση δύο διαφορετικών περιβαλλόντων λειτουργίας. Με άλλα λόγια, ο τίτλος μπορεί να χρησιμοποιείται τόσο σε περιβάλλον SDI (άνοιγμα παραθύρων εφαρμογής ένα προς ένα) όσο και σε περιβάλλον MDI (πολλαπλό άνοιγμα παραθύρων εφαρμογής). Άλλο βασικό πλεονέκτημα της νέας έκδοσης αποτελεί η ενημέρωση από το Internet, γεγονός που μεταφράζεται σε συνεχές update των λημμάτων της εγκυκλοπαίδειας, ώστε ο κάτοχός της να είναι έγκαιρα και έγκυρα ενημερωμένος για όποια πληροφορία τον ενδιαφέρει. Τέλος, η νέα εφαρμογή πλεονεκτεί, κατά τη γνώμη μας, ως προς τον απλούστατο τρόπο εγκατάστασης, κάτι που σημαίνει ότι ακόμα και αρχάριοι χρήστες των υπολογιστών δεν θα συναντήσουν δυσκολίες στην εγκατάσταση του τίτλου.



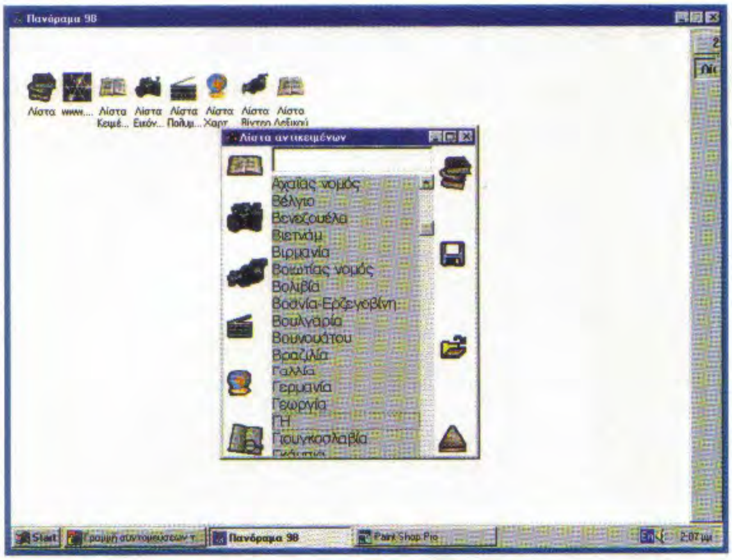
Το άγαλμα του Αχιλλέα.

Αφού η διαδικασία της εγκατάστασης ολοκληρωθεί, θα πρέπει να αναγράψετε στο ειδικό πλαίσιο τον αριθμό της κάρτας σας και στη συνέχεια να τηλεφωνήσετε στην εταιρία, προκειμένου ο υπεύθυνος να σας πει τον κωδικό αριθμό σας. Είναι βέβαια μία ταλαιπωρία, αλλά και ο μοναδικός τρόπος να αντιμετωπιστεί η πειρατεία που, ως γνωστόν, ευδοκιμεί στη χώρα μας.

Το interface της εφαρμογής είναι εμφανίσιμο και παράλληλα λειτουργικό, ώστε ο χρήστης να έχει εύκολη και απρόσκοπτη πρόσβαση. Μόλις κάνετε την εισαγωγή στο πρόγραμμα σε περιβάλλον MDI, θα διαπιστώσετε ότι στο πάνω μέρος της οθόνης υπάρχει μπάρα με διάφορα πλήκτρα, τα οποία βοηθούν να επιτελείτε βασικές λειτουργίες, όπως αυτόματη σύνδεση με το μα-

ΕΓΚΥΚΛΟΠΑΙΔΕΙΑ 2002

ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΕΣ: ΧΘΩΝ και Librocom 2002, τηλ.: 031-555045
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Pentium 100 MHz, 16MB RAM, κάρτα ήχου συμβατή με SoundBlaster, CD-ROM 4πλής ταχύτητας και λειτουργικό Windows 95 ή Windows NT 4.0
ΤΙΜΗ: 30.900 Δρχ.



Η λίστα με τους χάρτες που υπάρχουν στην εφαρμογή.

γικό κόσμο του παγκόσμιου Διαδικτύου (Internet) και συγκεκριμένα με τη κεντρική σελίδα του site των Εκδόσεων 2002. Στα δεξιά της οθόνης βλέπουμε το κείμενο του λήμματος που έχουμε επιλέξει, ενώ στα αριστερά υπάρχουν οι λίστες με τα διάφορα στοιχεία που προσφέρει το πρόγραμμα όπως λήμματα, φωτογραφίες, videos, multimedia, χάρτες και λεξικό.

Οι χάρτες που περιέχονται σε αυτή την έκδοση είναι ιδιαίτερα βελτιωμένοι σε σχέση με την προηγούμενη. Είναι πλέον τρισδιάστατοι και, σε γενικές γραμμές, περιέχουν μεγαλύτερο όγκο πληροφοριών. Κάθε χάρτης περιέχει ένα σύνολο περιοχών, οι οποίες μεταφέρουν είτε σε άλλο χάρτη είτε σε σχετικό λήμμα. Ολοι οι χάρτες που παρατηρούμε στην οθόνη είναι εφικτό να εκτυπωθούν σε χαρτί, όπου το αποτέλεσμα είναι αρκετά ικανοποιητικό.

Στην εφαρμογή υπάρχουν συνολικά 8.000 φωτογραφίες υψηλής ανάλυσης, των οποίων η θεματογραφία και η οπτική είναι εντυπωσιακή. Περιέχονται επίσης τέσσερις ώρες 3D animation, ήχου και μουσικής πολύ καλής ποιότητας, ενώ δεν λείπει και το video, η συνολική διάρκεια του οποίου φθάνει τα 24 λεπτά. Ο συνολικός αριθμός των λημμάτων ανέρχεται στα 140.000, νούμερο που θα ικανοποιήσει ακόμα και τον πιο απαιτητικό χρήστη. Το εγκυκλοπαιδικό και λεξικογραφικό ευρετήριο του τίτλου είναι πολύ καλό, ενώ δεν λείπει και η δυνατότητα hypertext, όπως συμβαίνει με κάθε σοβαρή multimedia εφαρμογή με ανάλογο περιεχόμενο.

Σε γενικές γραμμές πρόκειται για έναν πολύ ενδιαφέροντα τίτλο, ο οποίος τα "χαλά" λιγάκι σε ό,τι αφορά το ύψος της τιμής, αφού θεωρείται αρκετά υψηλό για multimedia παραγωγή αλλά σημαντικά χαμηλό σε σχέση με την αγορά μίας "συμβατικής" εγκυκλοπαίδειας. Βέβαια, φανταζόμαστε ότι και το κόστος της παραγωγής θα είναι αρκετά υψηλό, ενώ δεν πρέπει να ξεχνάμε πως η εγκυκλοπαίδεια απευθύνεται -λόγω της γλώσσας- αποκλειστικά στο ελληνικό κοινό, κάτι που ελαχιστοποιεί το target group της. Σημειώνουμε, για τους κατόχους της προηγούμενης έκδοσης, ότι υπάρχει δυνατότητα αναβάθμισης με κόστος 14.500 δρχ. + ΦΠΑ.

ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΜΥΘΟΛΟΓΙΑ

Η νέα έκδοση του τίτλου "Ελληνική Μυθολογία" ταράζει τα λιμνάζοντα ύδατα των multimedia τίτλων με θεματογραφία ανάλογου περιεχομένου. Χαιρόμαστε ιδιαίτερα που μία τέτοια παραγωγή γίνεται από ελληνικά χέρια, γεγονός που αποδεικνύει το σεβασμό των νεότερων γενιών στην ιστορία αλλά και την προσπάθεια να μεταδοθεί ο ανεξάντλητος σε ιστορικές πηγές αρχαίος ελληνικός πολιτισμός.

Αναφέρουμε το τελευταίο, γιατί ο τίτλος που σας παρουσιάζουμε εμπεριέχει δύο εκδόσεις: ελληνική και αγγλική. Ο αγοραστής θα βρει μέσα στο πολυτελές κουτί που συνοδεύει την εφαρμογή δύο CDs, από τα



Η βασική οθόνη της εφαρμογής με όλες τις κύριες επιλογές.



Ο μύθος του Προμηθέα και του Επιμηθέα.

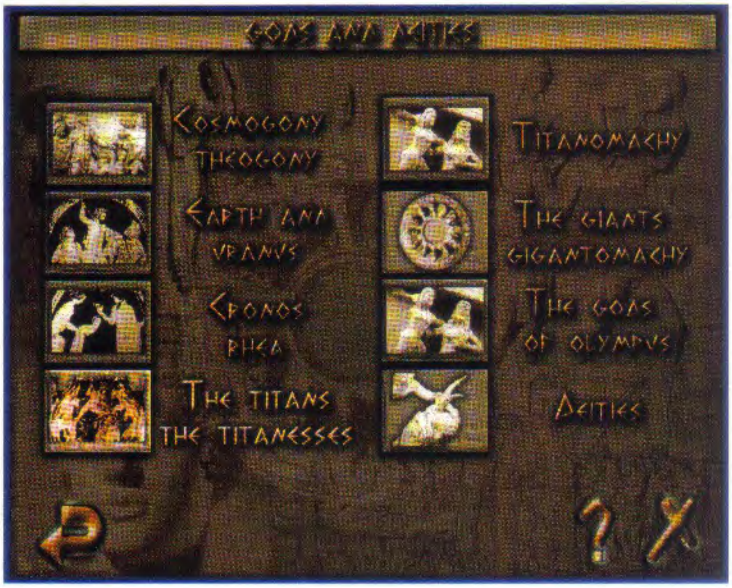
οποία το ένα αφορά στην ελληνική και το άλλο στην αγγλική έκδοση.

Περνώντας στα ενδότερα του τίτλου, σημειώνουμε ότι την τρίτη φορά μετά την εγκατάσταση που θα ξεκινήσετε το πρόγραμμα θα πρέπει να τηλεφωνήσετε στην εταιρία, προκειμένου να σας δοθεί ο προσωπικός σας κωδικός πρόσβασης. Οπως και στην Εγκυκλοπαίδεια 2002, αυτό γίνεται για λόγους πειρατείας. Η εγκατάσταση της εφαρμογής αποτελεί μία απλή διαδικασία, που δεν θα δυσκολέψει ακόμα και τους πιο αρχάριους.

Αφού αυτή ολοκληρωθεί, είστε πλέον έτοιμοι να περιηγηθείτε τα αρχαία ιστορικά ελληνικά μονοπάτια. Μόλις ξεκινήσει το πρόγραμμα, εμφανίζεται στην οθόνη το κεντρικό menu επιλογών της εφαρμογής, το οποίο συνοδεύεται από την εξαίσια μουσική επένδυση του Μίκη Θεοδωράκη.

Η βασική οθόνη του τίτλου απαρτίζεται από τέσσερις κεντρικές ενότητες: Θεοί & Θεότητες, Ανθρωπογονία & Ημίθεοι, Πανελλήνιες Εκστρατείες (περιλαμβάνονται τα ομηρικά έπη και η αργοναυτική εκστρατεία) και Μυθικά Πρόσωπα & Αλλοι Μύθοι. Διαλέγοντας μία από τις παραπάνω ενότητες οδηγείστε σε άλλα submenu, όπου έχετε την ευχέρεια επιλογής από πλειάδα θεμάτων.

Οσο βρίσκεστε στις οθόνες των menus ακούγεται από τα ηχεία η μουσική του Μίκη Θεοδωράκη, ενώ όταν μπείτε στο θέμα που έχετε επιλέξει η μουσική σταματά και ακούτε την εκφώνηση του κειμένου με γλαφυρό τρόπο. Μόλις η εκφώνηση φθάσει στο τέλος της σελίδας που βρίσκεστε, η σελίδα αλλάζει αυτόματα και συνεχίζεται η εκφώνηση της νέας. Φυσικά, παρέχονται όλοι οι δυνατοί τρόποι περιήγησης στο κείμενο.



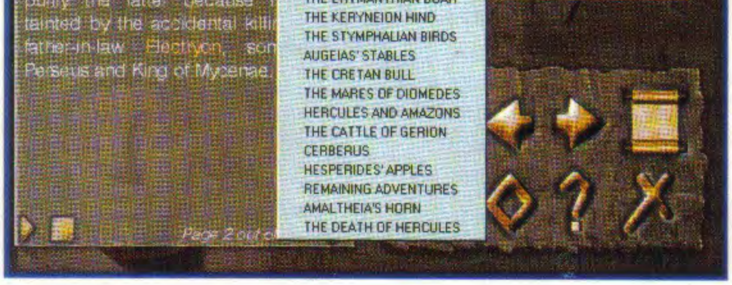
Αποψη της βασικής οθόνης με τους θεούς και τις θεότητες.

Σε γενικές γραμμές το Interface του τίτλου είναι λειτουργικό και ατμοσφαιρικό. Υπάρχει η δυνατότητα Hypertext κειμένου, του οποίου οι λέξεις εμφανίζονται με κίτρινο χρώμα, ενώ κάνοντας κλικ πάνω σε αυτές ανοίγει ένα παράθυρο με περισσότερες πληροφορίες.

Η εφαρμογή δίνει τη δυνατότητα να εκτυπώσετε ό,τι βλέπετε στην οθόνη, έχοντας μάλιστα στη διάθεσή σας ένα πλαίσιο εκτύπωσης αρκετά κατατοπιστικό και πλούσιο σε δυνατότητες. Μπορείτε, δηλαδή, να εκτυπώσετε συγκεκριμένες σελίδες, όλες τις σελίδες, να ενσωματώσετε στην εκτύπωση τις φωτογραφίες ή να τις παραβλέψετε. Το φωτογραφικό υλικό σε σχέση με την προηγούμενη έκδοση είναι εμπλουτισμένο και ποιοτικά ανεβασμένο, με πληθώρα στιγμιοτύπων από την αρχαία ελληνική τέχνη και παράδοση. Σε ό,τι αφορά το multimedia σκέλος της εφαρμογής Ελληνική Μυθολογία, υπάρχουν συνολικά είκοσι ώρες εκφώνησης κειμένων και μίας ώρα κινούμενων σχεδίων από το γνωστό σκιτσογράφο Νίκο Μαρουλάκη.

Το κινούμενο σχέδιο αποτελεί καινοτομία της εφαρμογής, που υπήρχε και στην προηγούμενη έκδοση, ωστόσο στην παρούσα είναι κατά πολύ βελτιωμένη.

Κατά τη γνώμη μας πρόκειται για έναν τίτλο που δεν θα πρέπει να λείπει από οποιοδήποτε ελληνικό σπίτι διαθέτει PC με multimedia δυνατότητες.



Αποψη του τρόπου με τον οποίο επιλέγουμε κάποια εξειδικευμένη θεματογραφία.

ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΜΥΘΟΛΟΓΙΑ

ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΕΣ: ΧΘΩΝ και Librocom 2002, τηλ.: 031-555045
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Pentium 100 MHz, 16MB RAM, κάρτα ήχου συμβατή με SoundBlaster, CD-ROM 4πλής ταχύτητας και λειτουργικό Windows 95 ή Windows NT 4.0
ΤΙΜΗ: 25.000 δρχ.

ΜΕΤΑΞΥ ΜΑΣ

ΤΙ ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΠΑΘΕΙ ΚΑΝΕΙΣ!

Σας έχει τύχει ποτέ να τη γλιτώσετε παρά τρίχα; Αν ναι, θα καταλάβετε την ανακούφιση του πρωταγωνιστή μας...

Φαίνεται ότι μου αρέσει να λέω παραμυθάκια, δεν εξηγείται αλλιώς. Διαφορετικά, η στήλη αυτή δεν θα κόντραρε με τόση άνεση τους μύθους του Αισώπου και τα παραμύθια της Χαλιμάς - αν και προτιμώ τον Αίσωπο, εδώ που τα λέμε, τόσο γιατί ήταν Ελληνας όσο και γιατί οι μύθοι του είχαν και έχουν κάποιο "ηθικόν δίδαγμα", όπως θυμάμαι ότι έλεγε η δασκάλα μου στο δημοτικό. Αν μη τι άλλο, πάντως, τα παιδιά μου θα καλοπεράσουν.

Ηταν, που λέτε, μια φορά κι έναν καιρό ένας δύσμοιρος Internet Provider (στα γραπτά του Αριστοφάνη μπορεί να τον βρείτε να αναφέρεται και ως "Παροχέας Ιντερνετς", αλλά δεν έχει καμία σημασία - δικό μου το παραμύθι, όπως θέλω τον λέω). Αυτός ο Provider διασύνδεσης υπολογιστών, λοιπόν, είχε μία μισθωμένη καλωδιακή γραμμή, η οποία τον συνέδεε με την άρτι ανακαλυφθείσα εκ του Κολόμβου "Νέα Γη", ταχύτητας αρκετών εκατοντάδων χιλιάδων bits. Επειδή ο Provider αυτός ήταν καλούλης, ο καημένος, πολλοί ήταν εκείνοι που τον χρησιμοποιούσαν για να σερφάρουν στον παγκόσμιο ιστό, με αποτέλεσμα η μισθωμένη γραμμή που διέθετε να μην επαρκεί για τις τρέχουσες ανάγκες σύνδεσης τόσων ανθρώπων.

Το μελέτησε το θέμα από 'δώ, το είδε κι από 'κεί και το πήρε απόφαση ο Provider ότι χρειαζόταν σύνδεση με δύο εκατομμύρια bits, για να 'χει ταυτόχρονα ακούμπι και για το χειμώνα. Αυτό ήταν πρόβλημα, διότι ο γνωστός καλωδιοδότης δεν μπορούσε να του παραχωρήσει νέα γραμμή πριν από την ημέρα της Αποκάλυψης (του Ιωάννη, όχι του Κόπολα, να 'ξηγούμαστε - αν ήταν του Κόπολα θα ήταν "Τώρα!"). Επειδή μέχρι εκείνη την ημέρα ποιος ζει ποιος πεθαίνει, αποφάσισε ο Provider να εμπιστευθεί τη νέα τεχνολογία και να χρησιμοποιήσει δορυφορική σύνδεση -χωρίς καλώδια-, η οποία θα ήταν έτοιμη πολύ πιο σύντομα και μάλιστα με μικρότερο κόστος (το γιατί συμβαίνει αυτό δεν το εξετάζουμε προς το παρόν).

Εφθασε πια η στιγμή που το δορυφορικό πιάτο ήταν στη θέση του, όπως και το ο-κέι από τη "Νέα Γη". Ηρθε η ώρα να δοκιμάσουν τη σύνδεση. Ουαί, όμως. Ενας διαδρομέας (ναι, αυτός τον οποίο ο Λουκιανός αποκαλεί εύστοχα Router) αρνείται πεισματικά να συνεργαστεί με τη δορυφορική κεραία - "πράγματα του διαβόλου" όπως τις αποκαλεί χαρακτηριστικά.

Επειδή είχε αγοράσει τον διαδρομέα αντί δεκαπέντε εκατομμυρίων αττικών -και όχι μόνον- δραχμών από έναν έγκριτο προμηθευτή (ας τον πούμε, χάριν απλότητος, BirdsTwice), αλλά κυρίως επειδή είχε "βύσμα" τον υπεύθυνο του τεχνικού τμήματος του εν λόγω προμηθευτή, χωρίς δεύτερη σκέψη τηλεφωνεί και ζητά τη βοήθειά του.

"Βεβαίως", απαντά μειλίχια ο τεχνικός, "το γνωρίζουμε το πρόβλημα. Χρειάζεστε κατεπειγόντως μια εφαρμογή που θα πρέπει να εγκαταστήσετε στον Router (πολύ Λουκιανό διαβάζει αυτός), έτσι ώστε να συνεργαστεί με τη δορυφορική κεραία. Η εφαρμογή κοστίζει μόλις ένα εκατομμύριο αττικές δραχμές, φιλική τιμή μόνο για εσάς."

Μούδιασε ο καλούλης Provider, καθότι είχε ξοδέψει ήδη αρκετά εκατομμύρια για την ιστορία αυτή, αλλά τι να κάνει! Του ήρθε όμως μια φαεινή ιδέα, η οποία αποδείχθηκε σωτήρια. Προτού δώσει το εκατομμύριο στον προμηθευτή, σκέφτεται: "Δεν ρωτώ και τον άλλο που εδρεύει στη 'Νέα Γη', μπας και ξέρει κάτι παραπάνω; Ετσι κι αλλιώς, δικός του είναι ο διαδρομέας, αυτός τον φτιάχνει".

Στο τηλεφώνημα που ακολούθησε, η φωνή στην άλλη άκρη της γραμμής έδειχνε κάπως ενοχλημένη:

"Βεβαίως, το γνωρίζουμε το πρόβλημα."

"Ωχ", σκέφτεται ο Provider, "δεν αρχίζουμε καλά." Δεν λέει όμως τίποτα και αφήνει τον ξένο τεχνικό να συνεχίσει.

"Αλλά δεν είναι τίποτα", συνεχίζει πράγματι ο τεχνικός. "Εχουμε ήδη ένα μπάλωμα (σ.σ.: ναι, αυτό που ο Ευριπίδης αναφέρει ως patch), το οποίο μπορείτε να κατεβάσετε 'free of charge' από τη βάση πληροφοριών της εταιρίας μας."

Κάγκελο ο καλούλης Provider. Βρε τι παραλίγο να πάθειειει! Για ένα παλιομπάλωμα να δώσει τόσες αττικές δραχμές! Περιττό να πούμε, βέβαια, ότι το μπάλωμα έκανε μια χαρά τη δουλειά του και ο εν λόγω Provider δουλεύει τώρα με δορυφορικό τρόπο, χωρίς να δώσει τις επιπλέον ένα εκατομμύριο αττικές δραχμές, οι οποίες -έτσι κι αλλιώς- δεν του περίσσευαν.

Ποιο είναι το ηθικόν δίδαγμα; Οτι η παροιμία "παπούτσι από τον τόπο σου κι ας είν' και μπαλωμένο" χρειάζεται κατεπειγόντως μπάλωμα...

Ω, ΝΤΙΑΡ, ΝΤΙΑΡ...

Με μεγάλη χαρά βλέπω ότι αρχίζετε να συνειδητοποιείτε τι εστί "αγορά Πληροφορικής".

Πολύ χαίρομαι όταν αρχίζετε να βλέπετε την αγορά της Πληροφορικής με διαφορετικό μάτι και χαίρομαι ακόμη περισσότερο όταν, για την αλλαγή αυτή της οπτικής γωνίας, έχω βάλει κι εγώ λιγάκι το δαχτυλάκι μου. Αναρωτιέστε γιατί "φουσκώνω σαν διάνος"; Καταρχήν, τα Χριστούγεννα ο διάνος είναι της μόδας. Κατά δεύτερον, διαβάστε μόνοι σας.

"Ντίαρ Μάστορα,

Με αφορμή το γράμμα ενός φίλου (περί Galaris Sport Data), θα σου διηγηθώ μία ιστορία.

Ετυχε να πάω στο κομπιουτεράδικο της γειτονιάς για να σκανάρω μία φωτό. Η φωτο σαρώθηκε και σώθηκε σε μία δική μου δισκέτα. Ολα καλά, μέχρι που πάω να τη δω στο PC μου, οπότε και ανακαλύπτω πως η δισκέτα ήταν χαλασμένη και δεν μπορούσε

να διαβαστεί. Κανένα κόλπο που δοκίμαζα δεν έπιανε, οπότε με βαριά καρδιά ξαναπήγα στο μαγαζί με καλή δισκέτα. Για κακή μου τύχη, όμως, ο υπεύθυνος είχε σβήσει τη σκαναρισμένη φωτό από το δίσκο του. 'Εντάξει', λέω από μέσα μου, 'σίγουρα θα έχει γεμάτο το δίσκο του από διάφορα utils, που θα καθιστούσαν εφικτή την ανάκτηση του σβησμένου αρχείου' και με σιγουριά τον ρώτησα αν μπορούσε να το ξαναβρεί. Προς έκπληξή μου, απάντησε αρνητικά και μου είπε ότι γενικά δεν συνήθιζε να βάζει παραπανίσια προγράμματα στο PC του, καθώς έτσι θα συσσωρεύονταν bugs και προβλήματα που οπωσδήποτε θα έχουν κάποιες εκδόσεις των προαναφερθέντων -και όχι μόνο- προγραμμάτων, τα οποία σε συνάρτηση με τις προϋπάρχουσες δυσλειτουργίες και τους 'κοριούς' των Win95 θα καθιστούσαν το όλο σύστημα σχεδόν αδύναμο να αντεπεξέλθει στις υποχρεώσεις του μαγαζιού αλλά και του εκάστοτε χρήστη, προκαλώντας τελικά την κατάρρευσή του.

Κάπου εκεί εγώ παρέδωσα τα όπλα και, αφού ξανασκάναρα τη φωτό, άρχισα να βλέπω τον κόσμο της Πληροφορικής με διαφορετικό μάτι. Μόνον τότε αντιλήφθηκα πως οι απλοί -και όχι μόνο- χρήστες δεν μαστίζονται μονάχα από το σύνδρομο των συνεχών αναβαθμίσεων και νέων αγορών hardware, αλλά και από την πληθώρα του software που κυκλοφορεί και κάπου σε αναγκάζει να γεμίζεις το δίσκο σου με αχρείαστα και συχνά άχρηστα προγράμματα που, εκτός των άλλων, μπορούν να σου προκαλέσουν περισσότερα προβλήματα απ' ό,τι ευκολίες και λύσεις. Το ηθικό δίδαγμα; Το περιττό περιττεύει, όπως σωστά είπες.

Αντισταθείτε και... καλές γιορτές.

Με εκτίμηση,
ΠΡΟΕΔΡΟΣ"

Ακούστε τα (διαβάστε τα) και από κάποιον τρίτο, για να μη λέτε ότι λέω ό,τι μου κατέβει! Πρόεδρε, μια χαρά μας τα 'πες και πες τα δυνατότερα να σε ακούσουν κι άλλοι...

ΧΑΡΡΥ ΚΛΥΝΝ FOR EVER!

Καλά, έχετε ακούσει το καινούριο CD του Harry Klynn; Χάνετε!

Κινδυνεύω να κατηγορηθώ για λευκή διαφήμιση, αλλά δεν πειράζει. Η κακία θα σας μείνει.

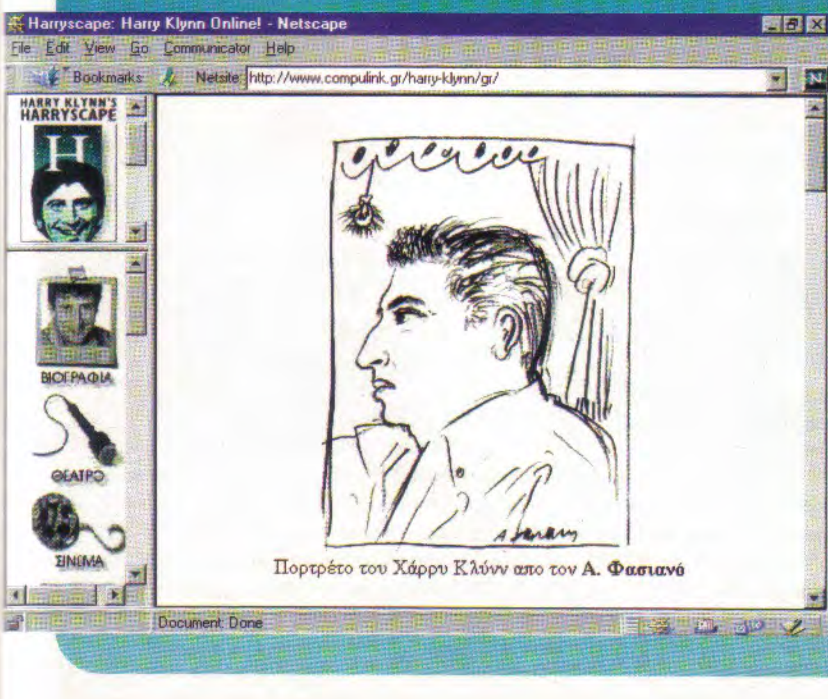
Λοιπόν, τι έλεγα; Α, ναι, για την καινούρια δουλειά του Χάρρυ. Είναι φανερό ότι ο άνθρωπος αυτός:

1. Είναι ανεπανάληπτος καλλιτέχνης. Τον παρακολουθώ από την εποχή τού "Για δέσιμο" και πιστεύω ότι έχει την ικανότητα, το χάρισμα αν θέλετε, να "πιάνει" το σφυγμό κάθε εποχής.

2. Εχει ανεπανάληπτο χιούμορ. Κάθε σχόλιο περιττεύει.

3. Είναι ανεπανάληπτος κομπιουτεράς. Αυτό φαίνεται από το γεγονός ότι αφιέρωσε ολόκληρο κομμάτι για τους υπολογιστές και το Internet. Αλλωστε, έχει και δική του Web page.

Δεν θα ήθελα να σας χαλάσω την έκπληξη, αλλά δεν κρατιέμαι. Μα, ξέρεις τι είναι, εκεί που κάθεσαι ωραία και καλά, να ακούς στο ραδιόφωνο ένα έμπειρο ζεϊμπέκικο που να λέει με πονεμένη φωνή "στο σκράπμπουκ σε έχω σώσει και στο κλίπμπορντ, μου καίγεται το σκάζι (σ.σ.: SCSI) και το σι-πι-γιου από τα δάκρυα που τρέχουνε στο κίμπορντ"; Ε, κάτι παθαίνεις, εξιτάρεσαι, γουστάρεις με τρέλα. Αχ, "εξήντα μεγαμπάιτ ραμ κι όμως με ξέχασες". Βασούλααααα! Τι λέει ο άνθρωπος, βρε παιδάκι μου, τις κάλτσες του λέει. Και το ωραίο είναι ότι όλο το τραγούδι έτσι πάει. Αν δεν ήμουν σίγουρος ότι η εγχώρια λογοκρισία θα μου το 'κοβε, θα σας έγραφα το τελευταίο στιχάκι του τραγουδιού, το οποίο είμαι πεπεισμένος ότι θα αγαπήσουν οι Internet-άδες. Ας είναι. Καλύτερα να αφήσω να το ανακαλύψετε μόνοι σας. Ενα είναι σίγουρο: θα μαζεύετε τα αντερά σας από το πάτωμα διότι, δεν μπορεί, θα λυθούν!



Πορτρέτο του Χάρρυ Κλύνν απο τον **Α. Φασιανό**

ΜΕΓΑΛΟΣ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ

ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS

PC master CD-ROM

ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ
PC MASTER
ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ 1998

10 ΕΚΠΛΗΚΤΙΚΑ
ΔΩΡΑ ΓΙΑ ΤΟΥΣ
ΝΙΚΗΤΕΣ!

KICKOFF 98

ΠΑΙΞΤΕ ΜΠΑΛΑ...

...ΠΑΡΤΕ ΜΕΡΟΣ ΤΩΡΑ!

Για ακόμη μία φορά το PC MASTER σας προ(σ)καλεί να δοκιμάσετε την τύχη και τις γνώσεις σας στο διαγωνισμό που διοργανώνει για εσάς! Γιατί...

...ΤΟ PC MASTER "ΕΠΙΜΕΝΕΙ" ΝΑ ΚΕΡΔΙΣΕΤΕ!

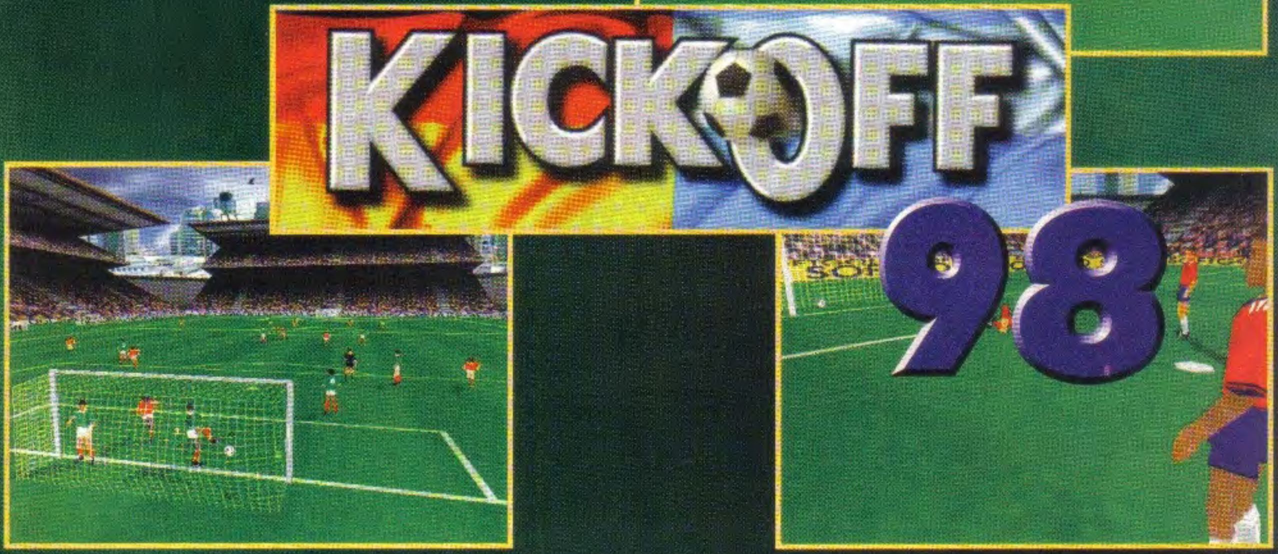
ΟΡΟΙ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

Ο διαγωνισμός δημοσιεύεται στο τεύχος Ιανουαρίου. Ολα τα συμπληρωμένα δελτία με τις σωστές απαντήσεις θα λάβουν μέρος στην κλήρωση που θα πραγματοποιηθεί στα γραφεία του περιοδικού PC MASTER στις 17 Φεβρουαρίου. Οι σωστές απαντήσεις του διαγωνισμού έχουν κατατεθεί στο συμβολαιογράφο Αθηνών κ. Μουσογιάννη. Από την κλήρωση θα αναδειχθούν 10 νικητές. Δεκτοί θα γίνονται οι φάκελοι με ημερομηνία αποστολής μέχρι 10 Φεβρουαρίου (σφραγίδα ταχυδρομείου), στους οποίους θα αναγράφονται τα πλήρη στοιχεία των διαγωνιζομένων. Τα ονόματα των νικητών θα δημοσιευθούν στο τεύχος Μαρτίου. Οι νικητές θα μπορούν να παραλάβουν τα δώρα τους από τα γραφεία του περιοδικού μέχρι και τις 20 Μαρτίου. Οι νικητές της επαρχίας θα λάβουν τα δώρα τους ταχυδρομικώς. Θα γίνονται δεκτά μόνο τα πρωτότυπα κουπόνια που εσωκλείονται στο περιοδικό. Τα δώρα είναι προσωπικά και δεν ανταλλάσσονται με χρήματα. Σε περίπτωση που κάποιος από τους νικητές δεν παραλάβει το δώρο του μέχρι την καθορισμένη ημερομηνία, το δώρο θα παραλάβει ο αντίστοιχος επιλαχών από τους 10 επιλαχόντες που θα έχουν ήδη κληρωθεί. Το περιοδικό διατηρεί το δικαίωμα μεταβολής των ανωτέρω ημερομηνιών ή ακόμα και ακύρωσης του διαγωνισμού, σε περίπτωση που αυτό κριθεί αναγκαίο για λόγους αντικειμενικής αδυναμίας.

10 ΤΥΧΕΡΟΙ

θα κερδίσουν από ένα αντίτυπο του διάσημου football game





ΤΑ ΔΩΡΑ ΕΙΝΑΙ ΕΥΓΕΝΙΚΗ ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΤΗΣ ΕΤΑΙΡΙΑΣ CD-MEDIA

Στο δελτίο συμμετοχής σάς δίνονται ορισμένες απλές ερωτήσεις, στις οποίες καλείστε να απαντήσετε. Απαντώντας σωστά, συμμετέχετε σε κλήρωση που θα αναδείξει τους νικητές. Στείλτε τα δελτία σας μέχρι τις 10 Φεβρουαρίου.

ΔΕΛΤΙΟ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

Συμπληρώστε το δελτίο συμμετοχής με ευανάγνωστα ΚΕΦΑΛΑΙΑ γράμματα και ταχυδρομήστε το στη διεύθυνση: PC MASTER, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη "Διαγωνισμός PC MASTER".

1. Ποιος διάσημος τηλεσχολιαστής συμμετέχει στην ελληνική έκδοση του Kick Off 98; — 1. ο Διακογιάννης

2. Σε ποιο τεύχος του "PC Master" δημοσιεύθηκε review της προηγούμενης έκδοσης του Kick Off; — 2. ....

3. Ποιο άθλημα εξομοιώνει το Kick Off 98; — 3. Soccer δηλ. ποδόσφαιρο

ΕΠΩΝΥΜΟ: .... ΟΝΟΜΑ: ....
ΗΜ/ΝΙΑ ΓΕΝΝΗΣΗΣ: 27-5-80 ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ: Μαθητής Λυκείου
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: ....
ΠΟΛΗ: .... Τ.Κ.: .... ΤΗΛ.: ....

SHAMROCK C505L
Προσιτή και ποιοτική

Με δυνατότητα λεπτομερών ψηφιακών ρυθμίσεων, επίπεδο καθοδικό σωλήνα και προσιτή τιμή, η νέα πρόταση της Shamrock στις οθόνες διαγωνίου 15 ιντσών παρουσιάζει εξαιρετικό ενδιαφέρον και απευθύνεται με αξιώσεις σε μία μεγάλη μερίδα αγοραστών.

Του Μάριου Τζαβάρα
mtzavar@compulink.gr

Η παρουσία των οθονών της Shamrock στην ελληνική αγορά είναι γνωστή εδώ και αρκετά χρόνια. Στην γκάμα των προϊόντων της εταιρίας περιλαμβάνονται οθόνες που ξεκινούν από το εισαγωγικό επίπεδο -αυτές της διαγωνίου 14 ιντσών- και φθάνουν έως τις επαγγελματικές οθόνες 21 ιντσών. Τα μοντέλα που έχει παρουσιάσει η εταιρία καθ' όλο αυτό το χρονικό διάστημα χαρακτηρίζονται κυρίως από την εξαιρετική σχέση απόδοσης προς τιμή, μια και απευθύνονται στον αγοραστή που επιθυμεί να αποκτήσει μία καλή οθόνη, χωρίς όμως να καταβάλει κάποιο υπέρογκο ποσό.

Στη νέα σειρά μοντέλων της Shamrock ανήκει και η οθόνη C505L, η οποία αποτελεί εκπρόσωπο της κατηγορίας οθονών με διαγώνιο 15 ίντσες. Είναι βασισμένη σε επίπεδο καθοδικό σωλήνα (Flat Square Tube - FST), ο οποίος χαρακτηρίζεται από dot pitch 0,28 χιλιοστών που είναι το τυπικό για μία οθόνη 15 ιντσών. Επιπλέον, όπως όλες οι σύγχρονες οθόνες, η C505L διαθέτει ειδική αντιθαμβωτική επίστρωση (anti-glare), η οποία την καθιστά ικανή να λειτουργεί υπό όλες τις συνθήκες φωτισμού. Η πραγματική ορατή διαγώνιος είναι 13,8 ίντσες. Από τα υπόλοιπα τεχνικά χαρακτηριστικά αξιοσημείωτο είναι το εξαιρετικά μεγάλο bandwidth των 110MHz, το οποίο χαρακτηρίζει την οθόνη και παρέχει τη δυνατότητα για λειτουργία σε υψηλές αναλύσεις και συχνότητες.

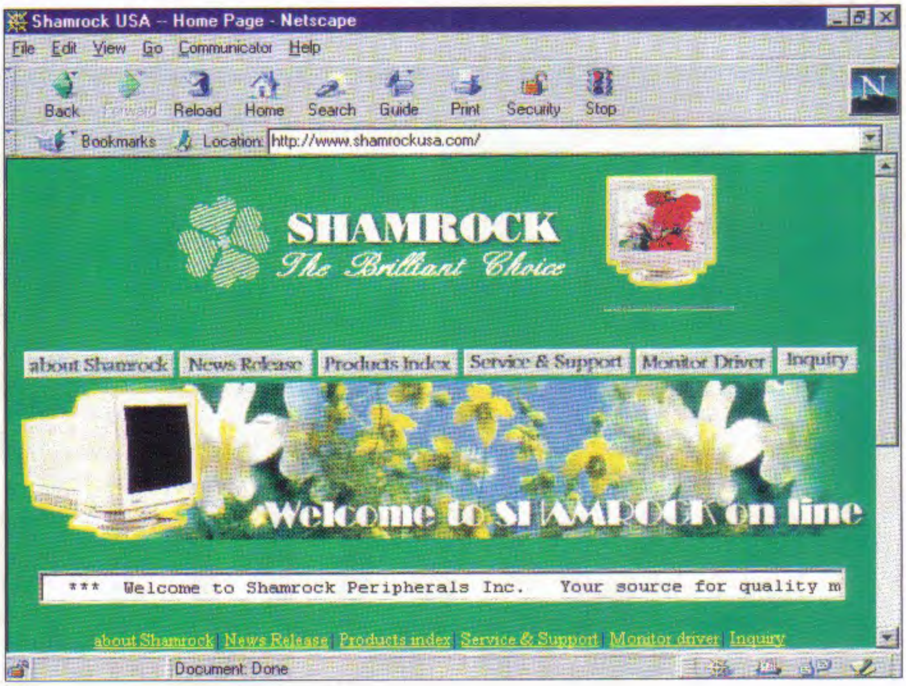
Ως προς την εξωτερική εμφάνιση της οθόνης ακολουθείται η τυπική σχεδίαση οθονών της κατηγορίας, σε αρκετά δε σημεία θυμίζει παλαιότερες σχεδιάσεις της εταιρίας. Στην πρόσοψη διακρίνονται, εκτός του πλήκτρου λειτουργίας, ακόμη τέσσερα πλήκτρα, μέσω των οποίων πραγματοποιούνται οι ρυθμίσεις της οθόνης. Για το σκοπό αυτόν, μάλιστα, η οθόνη διαθέτει ένα εξαιρετικά εύχρηστο On Screen Display (OSD), κάτι που δεν περιλαμβανόταν στις προηγούμενες σειρές της εταιρίας και αποτελεί αναμφισβήτητα ένα από τα βασικά "ατού" του προϊόντος. Ολες οι ρυθμίσεις ελέγχονται από μικροεπεξεργαστή, ενώ υπάρχουν εργοστασιακές προρρυθμίσεις για τη λειτουργία στις πιο συνηθισμένες αναλύσεις. Ο χρήστης μπορεί να επέμβει σε όλες τις βασικές παραμέτρους (μέγεθος και θέση του ορατού πλαισίου). Επίσης, έχει στη διάθεσή του μία εκτεταμένη σειρά ειδικών ρυθμίσεων όπως η τραπεζοειδής (trapezoid), η "βαρελοειδής" (barell), η ρύθμιση παραλληλογράμμου, η στροφή (tilt/rotation) κ.ά., με αποτέλεσμα να είναι δυνατή η πλήρης ρύθμιση γεωμετρίας της οθόνης. Δεν απουσιάζουν οι κλασικές ρυθμίσεις φωτεινότητας (brightness) και αντίθεσης (contrast).



Η C505L μπορεί να δουλέψει σε ανάλυση έως και 1.280x1.024, ενώ η κάθετη σάρωση (refresh rate) κυμαίνεται μεταξύ 49-130Hz. Ειδικότερα, σε αναλύσεις 640x480, 800x600 και 1.024x768 η οθόνη μπορεί να λειτουργήσει στα 85Hz, συχνότητα που εγγυάται απρόσκοπτη ερ-

γασία για αρκετές ώρες χωρίς να κουράζει το χρήστη. Στη συχνότητα 1.280x1.024 το refresh rate "πέφτει" στα 60Hz, ωστόσο είναι αδιανόητη η πολύωρη χρήση μίας οθόνης 15 ιντσών σε τόσο υψηλή ανάλυση.

Ακολουθώντας τις απαιτήσεις της εποχής, η οθόνη πληροί το πρότυπο MPRII για την παραγόμενη ακτινοβολία, ενώ υπάρχει και μοντέλο που ικανοποιεί τις αυστηρότερες προδιαγραφές του TCO 92 προτύπου. Επιπλέον, η εν λόγω οθόνη είναι συμβατή με το πρότυπο plug and play, χαρακτηριστικό που αξιοποιείται ιδιαίτερα από τα Windows 95. Στο περιβάλλον των Windows 95 η οθόνη αναγνωρίζεται αυτόματα και ρυθμίζονται ανάλογα τα refresh rates σε κάθε ανάλυση.



Σε ό,τι αφορά την κατανάλωση ενέργειας, η C505L είναι σχεδιασμένη σύμφωνα με τα πρότυπα VESA DPMS και EPA Energy Star. Αυτό στην πράξη σημαίνει ότι η οθόνη μπορεί να τίθεται αυτόματα σε κατάσταση αναμονής λειτουργίας (stand by) ή αδράνειας, περιορίζοντας την κατανάλωση ενέργειας σε επίπεδα χαμηλότερα των 8W. Σε συνθήκες κανονικής λειτουργίας η μέγιστη κατανάλωση εκ μέρους της οθόνης είναι 95W.



Στα υπόλοιπα χαρακτηριστικά της C505L καταγράφεται η δυνατότητα λειτουργίας της σε κάθε δίκτυο τάσης (110 ή 220 Volt) χάρη στο αντίστοιχο τροφοδοτικό. Επιπροσθέτως, η βάση επιτρέπει την περιστροφή της οθόνης τόσο κατά τον οριζόντιο όσο και κατά τον κατακόρυφο άξονα, εξασφαλίζοντάς της τη δυνατότητα προσαρμογής στις συνθήκες του εκάστοτε γραφείου στο οποίο θα τοποθετηθεί.

Συνοδεύεται από το τυπικό καλώδιο σήματος για τη σύνδεσή της με την κάρτα γραφικών του συστήματος καθώς και από καλώδιο τροφοδοσίας. Σημειώνεται ότι το βάρος της είναι περίπου 12kg. Στη διάθεση του χρήστη βρίσκεται ένα εγχειρίδιο χρήσης σε διάφορες γλώσσες (όχι όμως και στην ελληνική), το οποίο περιγράφει τον τρόπο εγκατάστασης και τις βασικές ρυθμίσεις της οθόνης, καθώς και τα τεχνικά χαρακτηριστικά της.

Ανακεφαλαιώνοντας, το νέο προϊόν της Shamrock απευθύνεται με αξιώσεις σε όσους ζητούν μία οθόνη η οποία να συνδυάζει ποιότητα και προσιτή τιμή. Για όλους όσοι επιθυμούν μία οθόνη μεγαλύτερης διαγωνίου ιδιαίτερο ενδιαφέρον παρουσιάζουν οι οθόνες της σειράς "7" (λ.χ. C705), οι οποίες χαρακτηρίζονται από διαγώνιο 17 ιντσών, ενώ η τιμή τους είναι ιδιαίτερα χαμηλή για την κατηγορία στην οποία ανήκουν.

Στο Web site της Shamrock (http://www.shamrockusa.com) μπορείτε να βρείτε περισσότερες πληροφορίες τόσο για τη C505L όσο και για όλες τις οθόνες της Shamrock, τα τεχνικά χαρακτηριστικά καθώς και drivers για τα Windows 95, μέσω των οποίων ρυθμίζονται αυτόματα τα refresh rates για κάθε ανάλυση λειτουργίας.

Στον κατάλογο των επιλογών σας για μία νέα οθόνη 15 ιντσών, η C505L αποτελεί μία υποψήφια πρόταση που συνδυάζει με εξαιρετικό τρόπο επιδόσεις, τεχνικά χαρακτηριστικά και τιμή. ■

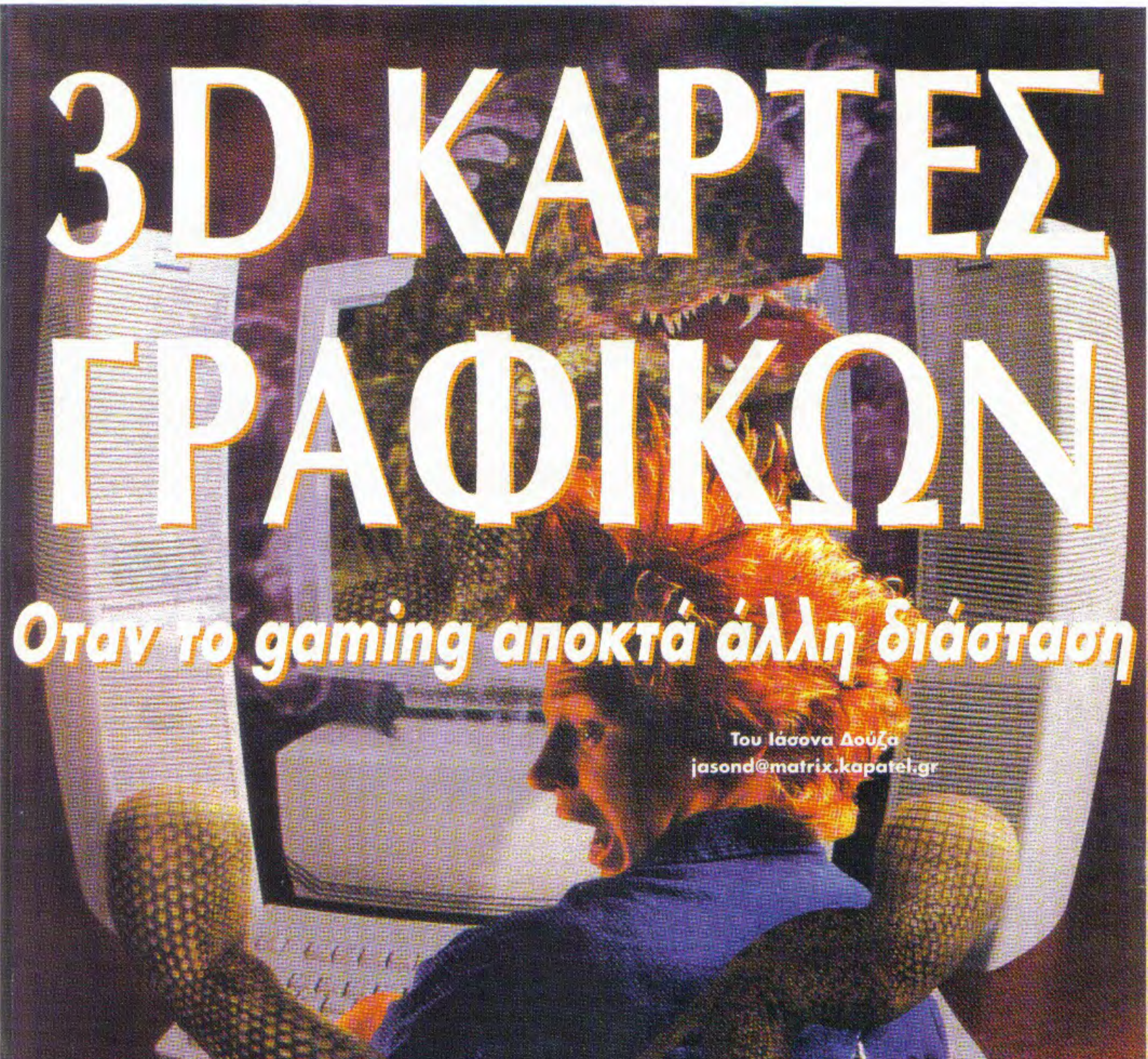
SHAMROCK

ΔΙΑΘΕΣΗ: Μακεδονικά Περιφερειακά

- Σφιγγός 36, Αθήνα, τηλ.: 9218050
- Δ. Γληνού 26, Θεσσαλονίκη, τηλ.: (031) 326190, 306800

3D ΚΑΡΤΕΣ ΓΡΑΦΙΚΩΝ

Οταν το gaming αποκτά άλλη διάσταση



Του Ιάσονα Δούζα
jasond@matrix.kapatel.gr

Η κάρτα γραφικών αποτελεί το κύριο "συστατικό" ενός υπολογιστή, βασικός προορισμός του οποίου είναι τα παιχνίδια. Αρκετοί χρήστες δείχνουν να αγνοούν αυτό το γεγονός, έχουν δε την εντύπωση πως το παν στην απόδοση του συστήματος είναι ο γρήγορος επεξεργαστής. Το "PC Master", επιδιώκοντας να διαφωτίσει τους αναγνώστες του, παρουσιάζει και αξιολογεί τις νεότερες κάρτες 2D/3D, καθώς και μερικούς εξειδικευμένους 3D επιταχυντές, σε ένα αφιέρωμα που απευθύνεται αποκλειστικά σε gamers!



Η μεγαλύτερη μερίδα του software που διατίθεται σήμερα στην αγορά δεν υποστηρίζει ακόμα τους 3D επιταχυντές. Αυτό σημαίνει ότι η νέα κάρτα γραφικών, που ενδεχομένως σκοπεύετε να αποκτήσετε ή έχετε ήδη στη διάθεσή σας, αδυνατεί να αναδείξει τα εντυπωσιακά χαρακτηριστικά της και περιορίζεται στις επιδόσεις που προσφέρει στις δύο διαστάσεις. Η ποιότητα και η ομαλότητα της κίνησης των τρισδιάστατων γραφικών λοιπόν δεν θα μεταβληθεί ουσιαστικά, εάν το software δεν περιλαμβάνει την αντίστοιχη υποστήριξη.

Πώς διακρίνουμε όμως τους multimedia τίτλους, τα παιχνίδια ή τις υπόλοιπες εφαρμογές που κάνουν χρήση του εξειδικευμένου 3D hardware μίας κάρτας γραφικών; Καταρχήν, ο κατασκευαστής θα πρέπει να αναγράφει στις συνιστώμενες απαιτήσεις του τίτλου την υποστήριξη συγκεκριμένων ή όλων των 3D καρτών γραφικών, η οποία πραγματώνεται συνήθως μέσω της χρήσης του Direct3D ή, σπανιότερα, του OpenGL. Ωστόσο, πολλά παιχνίδια κυκλοφορούν αρχικά χωρίς 3D υποστήριξη, η οποία προστίθεται αργότερα από τον κατασκευαστή υπό μορφή patch στο Internet. Εξάλλου, οι συγκεκριμένοι τίτλοι διαθέτουν πάντα επιλογή για ενεργοποίηση ή μη του hardware, εκτός και αν απαιτούν οπωσδήποτε την ύπαρξη κάρτας 3D (κάτι το σπάνιο ακόμα), οπότε δεν υπάρχει λόγος να υφίσταται τέτοιου είδους λειτουργία. Τέλος, πρέπει να υποστηρίζονται τα Windows 95 και το σετ εντολών DirectX 2.0 -ή μεγαλύτερη έκδοση-, το οποίο περιέχει το πολυπόθητο υποσύνολο Direct3D. Στις μέρες μας ολοένα περισσότεροι τίτλοι κάνουν χρήση του DirectX, χωρίς αυτό να συνεπάγεται χρησιμοποίηση του Direct3D. Για την ακρίβεια, η συντριπτική πλειονότητα των τίτλων που εγκαθιστούν το DirectX χρησιμοποιούν το υποσύνολο DirectDraw (λόγω γρήγορης, εύκολης και ανέξοδης προσαρμογής στο πρόγραμμα) που εξασφαλίζει απλώς την ταχύτερη εκτέλεση ορισμένων λειτουργιών, δίχως όμως να χρησιμοποιεί ουσιαστικά τον επεξεργαστή της κάρτας γραφικών.

ΑΜΕΣΗ ΠΡΟΣΒΑΣΗ ΣΤΑ 3D ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΤΟΥ ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΗ 'Η ΠΡΟΣΒΑΣΗ ΜΕΣΩ ΤΟΥ DIRECT3D;

Οταν ένας τίτλος παρέχει απευθείας πρόσβαση στα χαρακτηριστικά ορισμένου επεξεργαστή, είναι φανερό πως διαθέτει ένα σημαντικό μειονέκτημα. Οι μόνοι που μπορούν να απολαύσουν την ανώτερη απόδοσή του είναι όσοι διαθέτουν κάρτα γραφικών με το συγκεκριμένο επεξεργαστή. Ωστόσο, υπάρχει επίσης ένα σημαντικό πλεονέκτημα που δεν φαίνεται προς το παρόν να αγνοείται ούτε στο ελάχιστο, τουλάχιστον από τους κατασκευαστές παιχνιδιών.

Η απόδοση που σημειώνεται από κώδικα ειδικά γραμμένο για έναν επεξεργαστή είναι σαφώς ανώτερη της απόδοσης που μπορεί να προσφέρει το Direct3D στους τομείς τόσο της ταχύτητας όσο και της ποιότητας των γραφικών. Αυτό εν μέρει συμβαίνει γιατί το Direct3D δεν περιλαμβάνει υποστήριξη για τα ιδιάζοντα χαρακτηριστικά και τον τρόπο λειτουργίας του εκάστοτε επεξεργαστή. Είναι όμως αρκετά δύσκολο, χρονοβόρο και πολυέξοδο για τον κατασκευαστή του software να αναπτύσσει ξεχωριστά κομμάτια κώδικα για κάθε επεξεργαστή. Προτιμάται, λοιπόν, η λύση του Direct3D που προσφέρει ενιαία πλατφόρμα συμβατότητας. Με τη χρήση του ο κατασκευαστής δεν είναι αναγκασμένος να παρέχει υποστήριξη για τον επεξεργαστή με τον οποίο συνεργάζεται η εκάστοτε εφαρμογή. Ετσι, καθίσταται δυνατό να εκμεταλλευτούμε τα χαρακτηριστικά σχεδόν κάθε κάρτας γραφικών, ανεξάρτητα από το κόστος της. Πολλές εφαρμογές θέτουν συγκεκριμένες απαιτήσεις στον τομέα των χαρακτηριστικών, που δεν καλύπτονται από ορισμένες κάρτες γραφικών.

Ως αποτέλεσμα, δεν είναι δυνατή η ενεργοποίηση του 3D σε αυτές, ακόμα και μέσω του συγκεκριμένου τρόπου λειτουργίας. Σημειωτέον ότι το αποτέλεσμα που προκύπτει από κάρτες γραφικών με εξειδικευμένους επεξεργαστές, που διαφέρουν σε ισχύ και χαρακτηριστικά αλλά τρέχουν το ίδιο παιχνίδι, μπορεί να είναι εντελώς διαφορετικό τόσο στην ταχύτητα (ομαλότητα κίνησης) όσο και στην ποιότητα των 3D γραφικών.

Μέχρι στιγμής τίποτα δεν φαίνεται να έχει επικρατήσει οριστικά, καθώς μερικοί κατασκευαστές προτιμούν την ανάπτυξη ξεχωριστού κώδικα για το chipset Voodoo Graphics της 3Dfx Interactive (επικράτησε στον "πόλεμο" των επεξεργαστών), ενώ άλλοι υιοθετούν το Direct3D προς όφελος της συμβατότητας. Στην πρώτη κατηγορία εντάσσονται κυρίως οι κατασκευαστές παιχνιδιών που στηρίζουν τις προσπάθειές τους στην παραγωγή εντυπωσιακών τίτλων. Με την πρόσφατη παρουσίαση του DirectX 5.0 -που περιλαμβάνει βελτιωμένο Direct3D- και την πληθώρα των βελτιωμένων χαρακτηριστικών που υπόσχεται σε σχέση με τις προγενέστερες εκδόσεις, είναι σχεδόν βέβαιο ότι η Microsoft θα επικρατήσει για άλλη μια φορά, καθιερώνοντας τα δικά της standards. Επιπλέον, περισσότερες από 100 εταιρίες του χώρου έχουν δηλώσει την πρόθεσή τους να προωθήσουν στην αγορά τίτλους συμβατούς με το Direct3D. Πάντως, πολλά από τα σημερινά παιχνίδια που υποστηρίζουν το Direct3D παρέχουν επιπλέον "καθαρή" υποστήριξη του Voodoo Graphics, ώστε το τελευταίο να είναι σε θέση να προσφέρει υψηλότερη απόδοση.

ΠΩΣ ΜΕΤΡΗΣΑΜΕ...

Για την αξιολόγηση των καρτών χρησιμοποιήσαμε τα παγκοσμίως αναγνωρισμένα benchmarks Winbench 97 και 3D Winbench 97 της Ziff & Davies.

Με το 3D Winbench 97 αξιολογήσαμε τις επιδόσεις κάθε κάρτας σε τρισδιάστατα γραφικά, μέσω του Direct3D της Microsoft (περιλαμβάνεται στο DirectX 2.0 ή νεότερο). Από το benchmark αυτό δεν λάβαμε τον γενικό δείκτη, καθώς μερικές κάρτες δεν υποστήριζαν όλα τα ποιοτικά χαρακτηριστικά που απαιτούνται για την ολοκλήρωση των μετρήσεων και έτσι χρησιμοποιούσαν επιτάχυνση software και όχι hardware σε ορισμένες από τις συνολικά

ΑΦΙΕΡΩΜΑ

δέκα μετρήσεις που διαμορφώνουν τον γενικό δείκτη. Αντί για αυτόν λοιπόν, προβήκαμε σε κανονικοποίηση με βάση το 100 των δεικτών που σημείωσαν αποτέλεσμα χρησιμοποιώντας αποκλειστικά το hardware της κάρτας, ενώ ελέγξαμε την ποιότητα του 3D από το σχετικό τομέα που παρέχει το 3D Winbench 97 (διαδικασία καθόλου αυθαίρετη, αφού περιλαμβάνει ελάχιστο υπολογισμό με το μάτι). Ο δείκτης της αξιολόγησης για την ποιότητα προέκυψε σε συνδυασμό με τον αριθμό των μετρήσεων που ολοκληρώθηκαν επιτυχώς.

Από το Winbench 97 καταγράψαμε το δείκτη για την επίδοση κάθε κάρτας στο DirectDraw, υποσύνολο του DirectX. Τα παιχνίδια που τρέχουν στα Windows 95 και δεν υποστηρίζουν επιτάχυνση 3D στο hardware χρησιμοποιούν το DirectDraw, για να αποκτήσουν ταχύτερη πρόσβαση

ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΠΟΥ ΥΠΟΣΤΗΡΙΖΟΥΝ

Ακολουθεί μία λίστα με τα πιο γνωστά παιχνίδια που υποστηρίζουν τις σύγχρονες τεχνολογίες στο χώρο των 3D γραφικών. Φυσικά, το "PC Master" θα σας ενημερώνει από τις στήλες του, κάθε φορά που ένα νέο παιχνίδι εμπεριέχει 3D δυνατότητες.

ΤΙΤΛΟΣ	ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ
Actua Golf	PowerVR + Direct3D
Actua Soccer	PowerVR
Actua Soccer 2	PowerVR
Adventures on Lego Island	Direct3D
Agile Warrior	Direct3D
Andretti Racing	3Dfx + Direct3D
Balance of Power	Direct3D



DIE HARD TRILOGY

Baseball 3D	Direct3D
Battle Arena Toshinden	3Dfx
Carmageddon	3Dfx + Direct3D
Confirmed Kill	Direct3D
CyberGladiators	3Dfx + Direct3D
Cyberspeed	Direct3D
DaiKatana	OpenGL
Dark Vengeance	Direct3D
Daytona Deluxe	Direct3D
Deadlock	Direct3D
Descent II	3Dfx + PowerVR + Direct3D
Destruction Derby 2	PowerVR + Direct3D
Die by the Sword	Direct3D
Die Hard Trilogy	Direct3D
EarthSiege 3	3Dfx
EF2000 2.0	3Dfx

ΤΙΤΛΟΣ	ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ
Eradicator	Direct3D
Extreme Assault	3Dfx + Direct3D
F1 Simulation Racing	3Dfx + Direct3D
FIFA Soccer '98	3Dfx + PowerVR
Flight Unlimited 2	3Dfx + Direct3D
Flying Corps	Direct3D
Flying Nightmares 2	Direct3D
Forced Alliance	Direct3D
Formula 1	3Dfx + Direct3D
Forsaken	Direct3D
G-Nome	Direct3D
G-police	Direct3D
Galapagos	Direct3D
Half Life	Direct3D
Hardball	Direct3D
Hardcore 4X4	PowerVR + Direct3D
Heavy Gear	3Dfx + Direct3D
Hellbender	Direct3D
Hexen II	OpenGL
Hyperblade	Direct3D
iF22 ASF	Direct3D
Incubation	3Dfx
Independence Day	Direct3D
Interstate '76	3Dfx + Direct3D
Jedi Knight - Dark Forces II	Direct3D
Jet Fighter III	3Dfx
Jet Moto	Direct3D
King's Quest 8	3Dfx
Longbow 2	3Dfx
Madden '98	Direct3D
Mageslayer	Direct3D
MDK	3Dfx + Direct3D
Mech Warrior 2: Mercenaries	3Dfx + PowerVR + Direct3D
Mech Warrior 3	Direct3D
Microsoft Flight Simulator 98	Direct3D
Monster Truck Madness	Direct3D

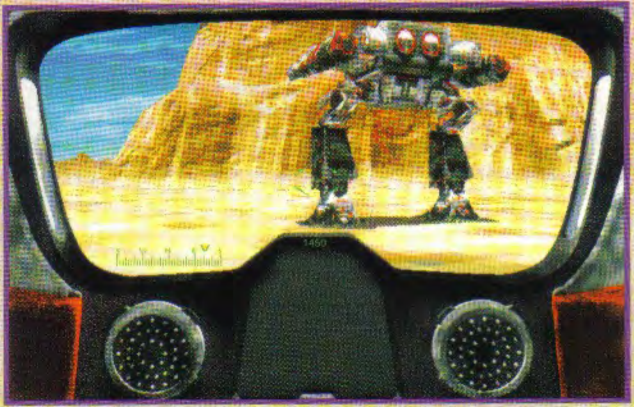


στην κάρτα γραφικών. Από τις πολλές μετρήσεις που περιλαμβάνει το Winbench 97 για το σκοπό της αξιολόγησης του DirectDraw επιλέξαμε δύο που φανερώνουν τις επιδόσεις της κάρτας στην ανάλυση 640x480 με 65.000 χρώματα (16-bit) - δηλαδή, την ανάλυση που χρησιμοποιείται από τα περισσότερα σύγχρονα παιχνίδια. Ο γενικός δείκτης που αναγράφεται στο σχετικό διάγραμμα προήλθε από το μέσο όρο που πρόσφεραν αυτοί οι δύο δείκτες. Η σύνθεση του υπολογιστή στον οποίο πραγματοποιήθηκαν οι μετρήσεις ήταν ένας Pentium-MMX 200MHz, με 32MB EDO-RAM και motherboard με το chipset Triton TX.

Στο σύστημα τοποθετήθηκαν τα Windows 95 OSR 2.1, το DirectX 5.0 καθώς και οι νεότεροι drivers για κάθε κάρτα γραφικών.

3D ΚΑΡΤΕΣ ΓΡΑΦΙΚΩΝ

ΤΙΤΛΟΣ	ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ
Moto Racer	Direct3D
Nascar Racing 2	3Dfx
NBA Live '98	3Dfx



G-NOME

ΤΙΤΛΟΣ	ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ
Need for Speed 2 SE	3Dfx
NHL Hockey '98	3Dfx
Nightmare Creatures	PowerVR
Outlaws	3Dfx
Pandemonium	3Dfx
Pandemonium 2	3Dfx
Pod	3Dfx + Direct3D
Power Play Hockey '98	Direct3D
Pray	3Dfx
Quake	OpenGL
Quake 2	3Dfx + PowerVR + OpenGL + Direct3D
Resident Evil	3Dfx + PowerVR + Direct3D
Road Rash	3Dfx
Sabre Ace	Direct3D
Sand Warriors	Direct3D
Screamer 2	3Dfx
Shadow Warriors	3Dfx + Direct3D
Shadows of the Empire	Direct3D
Shipwreckers	Direct3D
SimCity 3000	Direct3D

ΤΙΤΛΟΣ	ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ
Simcopter	3Dfx + Direct3D
Star Control	Direct3D
Star Fleet Academy	Direct3D
Starfighter	3Dfx
SWIV	3Dfx
Take no Prisoners	Direct3D
Tanarus	Direct3D
Team 47 Goman	Direct3D
Team Apache AH-64	Direct3D
Terracide	3Dfx + Direct3D
Test Drive 4	3Dfx
TigerShark	3Dfx
Time Warriors	3Dfx
Tomb Raider	3Dfx
Tomb Raider II	Direct3D
Turok	3Dfx
Ultim@te Race Pro	3Dfx + PowerVR
Unreal	3Dfx



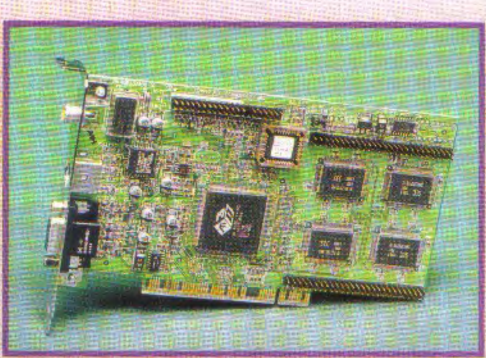
STAR FLEET ACADEMY

ΤΙΤΛΟΣ	ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ
Uprising	3Dfx + Direct3D
Vigilance	3Dfx
Virtua Fighter 2	Direct3D
Virtua Squad	Direct3D
VR Golf	3Dfx
VR Soccer '97	3Dfx
VR Tennis	3Dfx
Whiplash	3Dfx + Direct3D
Wing Commander Prophecy	3Dfx
Winter Race	Direct3D
Wipeout XL	Direct3D

ΟΛΟΚΛΗΡΩΜΕΝΕΣ ΚΑΡΤΕΣ ΓΡΑΦΙΚΩΝ

ATI 3D PRO TURBO PC2TV

Η 3D Pro Turbo PC2TV περιλαμβάνει το περίφημο chip ImpacTV της ATI, που αναλαμβάνει την παροχή σήματος τηλεόρασης. Έτσι, μπορείτε να παίζετε τα αγαπημένα παιχνίδια σας στη μεγάλη τηλεόραση του σαλονιού με ανάλυση μέχρι 800x600 pixels και ικανοποιητική ποιότητα! Η κάρτα βασίζεται στον επεξεργαστή 3D Rage II+ DVD που -όπως πάντα- έχει αναπτύξει η ίδια η ATI, ενώ το ενσωματωμένο στο chip RAMDAC τρέχει με συχνότητα 200MHz, εξασφαλίζοντας υψηλά refresh rates σε κάθε ανάλυση και βάθος χρώματος. Η 3D Pro Turbo PC2TV είναι εφοδιασμένη με 4MB μνήμη SGRAM, η οποία μπορεί να αναβαθμιστεί στα 6 ή τα 8MB με την τοποθέτηση του σχετικού module. Αυτή η "ευκινησία" στην τοποθέτηση μνήμης αποτελεί ατού που προσελκύει ορισμένους χρήστες. Στο Direct3D η κάρτα τοποθετήθηκε δύο θέσεις πριν από το τέλος από άποψη ταχύτητας, ενώ πέτυχε ποιότητα που κυμάνθηκε σε μέτρια επίπεδα. Στο DirectDraw βρέθηκε στη δέκατη θέση της κατάταξης, ενώ στο DOS "σκόραρε" πολύ καλά, αφού σημείωσε ιδιαίτερα αξιόλογη επίδοση που την τοποθέτησε κοντά στην κορυφή. Εάν αποκτήσετε τη retail έκδοση, στη συσκευασία θα βρείτε όλα τα απαραίτητα καλώδια για τη σύνδεση με την τηλεόραση, το παιχνίδι Actua Soccer καθώς και τις εφαρμογές γραφικών PhotoSuite και Extreme 3D.

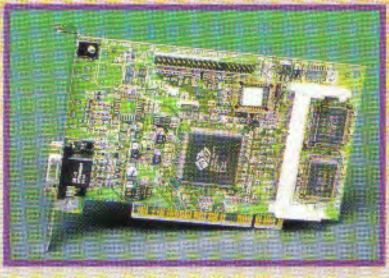


ΔΙΑΘΕΣΗ: Informatics
ΤΗΛΕΦΩΝΟ: 2716341
ΤΙΜΗ: 38.600 δρχ. + ΦΠΑ (Bulk), 48.400 δρχ. + ΦΠΑ (Retail)

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ
DIRECT3D = ★★★★★
ΠΟΙΟΤΗΤΑ 3D = ★★★★★
DIRECTDRAW = ★★★★★
DOS = ★★★★★

ATI XPERT@PLAY

Το νεότερο chip της ATI, με την ονομασία 3D Rage Pro, περιλαμβάνεται στην XPERT@Play. Το εν λόγω chip διαθέτει ενσωματωμένη cache μεγέθους 4KB για την αποθήκευση textures, καθώς και RAMDAC που τρέχει με την πολύ υψηλή συχνότητα των 230MHz, εξασφαλίζοντας άριστη ποιότητα απεικόνισης και μεγάλα refresh rates. Η μνήμη της κάρτας είναι 4MB SGRAM, επεκτάσιμη στα 6 ή τα 8MB. Η κάρτα προσφέρει σήμα τηλεόρασης μέσω του νεότερου chip ImpacTV 2 που σημειώνει ακόμα υψηλότερη απόδοση. Η πολύ αξιόλογη επίδοση της XPERT@Play στο Direct3D την τοποθετεί στην ένατη θέση της γενικής κατάταξης και παράλληλα, καθώς υποστηρίζει σχεδόν όλα τα ποιοτικά χαρακτηριστικά, προσφέρει αψεγάδιαστη ποιότητα και εγγυάται άριστη συμβατότητα με όλα τα παιχνίδια. Στην επιτάχυνση του DirectDraw σημείωσε ιδιαίτερα υψηλό νούμερο που την τοποθέτησε στην τρίτη θέση, μακράν των υπόλοιπων καρτών του συγκριτικού. Τέλος, αξίζει να αναφερθεί πως απέδωσε άριστα και στο DOS. Η νεότερη έκδοση των drivers που χρησιμοποιήσαμε για τις μετρήσεις ήταν υπαίτια κατά μεγάλο ποσοστό για τις εντυπωσιακές επιδόσεις στο 3D, συνεπώς μη λησμονήσετε να την προμηθευτείτε, εάν αγοράσετε την κάρτα. Το software που συνοδεύει τη retail έκδοση περιλαμβάνει τα παιχνίδια Terracide και Formula 1, καθώς και τον VRML browser WIRL, για περιήγηση στις τρισδιάστατες σελίδες του Internet.

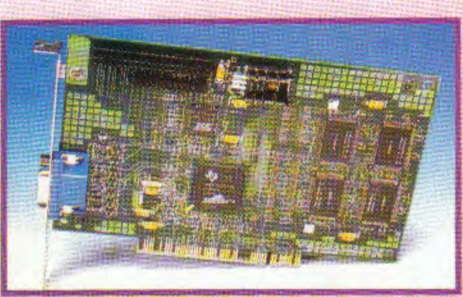


ΔΙΑΘΕΣΗ: Informatics
ΤΗΛΕΦΩΝΟ: 2716341
ΤΙΜΗ: 46.200 δρχ. + ΦΠΑ (Bulk), 58.800 δρχ. + ΦΠΑ (Retail)

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ
DIRECT3D = ★★★★★
ΠΟΙΟΤΗΤΑ 3D = ★★★★★
DIRECTDRAW = ★★★★★
DOS = ★★★★★

CREATIVE LABS GRAPHICS BLASTER EXXTREME

Η Graphics Blaster Exxtreme είναι ένα νέο προϊόν από τη θρυλική κατασκευάστρια καρτών ήχου. Βασίζεται στο νέο επεξεργαστή Permedia 2 της 3Dlabs (έχει αναπτυχθεί από κοινού με την Texas Instruments), που υπόσχεται υψηλές επιδόσεις και πλήρη συμβατότητα με το επαγγελματικό API OpenGL, για τη χρήση σε επαγγελματικές εφαρμογές. Ο Permedia 2 διαθέτει ενσωματωμένο RAMDAC



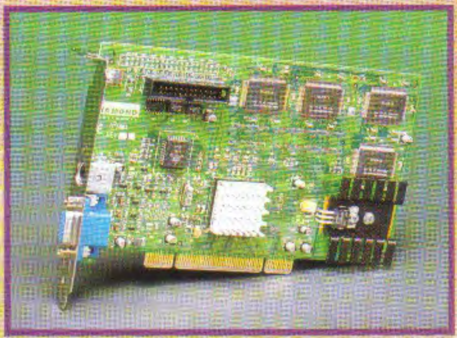
που λειτουργεί με συχνότητα 230MHz και έτσι προσφέρει διαυγή εικόνα με υψηλά refresh rates σε όλες τις αναλύσεις. Το μέγεθος της μνήμης, στα 4MB, είναι τύπου SGRAM, αλλά δεν είναι δυνατό να αναβαθμιστεί, παρ' ότι ο επεξεργαστής λειτουργεί και με 8MB. Παρ' όλα αυτά, οι περισσότεροι χρήστες δεν θα μείνουν ανικανοποίητοι, αφού η μέγιστη ανάλυση φθάνει τα 1.600x1.200 pixels με 65.000 χρώματα. Στο Direct3D οι επιδόσεις της κάρτας είναι πολύ καλές και την τοποθετούν στη δέκατη θέση της γενικής κατάταξης. Η ποιότητα που προσφέρει μπορεί να είναι λίγο χαμηλότερη από αυτή των ισχυρών ανταγωνιστών, αλλά δεν παύει να βρίσκεται σε πολύ υψηλά επίπεδα. Δυστυχώς, στο DirectDraw δεν προσφέρει αξιοσημείωτες επιδόσεις, ενώ στο DOS κατορθώνει να πλασαριστεί σε μία καλή -αλλά όχι κορυφαία- θέση. Συνολικά, αυτή η νέα παρουσία στο χώρο -παρά τα δυνατά τεχνικά χαρακτηριστικά της- δεν καταφέρνει τελικά να εντυπωσιάσει.

ΔΙΑΘΕΣΗ: Πουλιάδης & Συνεργάτες
ΤΗΛΕΦΩΝΟ: 9242072
ΤΙΜΗ: 53.000 δρχ. + ΦΠΑ

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ
DIRECT3D = ★★★★☆
ΠΟΙΟΤΗΤΑ 3D = ★★★★☆
DIRECTDRAW = ★★☆☆☆
DOS = ★★★☆☆

DIAMOND FIREGL 1000 PRO

Η FireGL 1000 Pro είναι ο αντικαταστάτης της FireGL 1000, η οποία βασιζόταν στο συνδυασμό δύο επεξεργαστών από την 3Dlabs. Αντίθετα, η μεταγενέστερη έκδοση στηρίζεται σε έναν και μόνο επεξεργαστή από τον ίδιο κατασκευαστή, με την ονομασία Permedia 2. Το συγκεκριμένο chip διαθέτει ενσωματωμένο RAMDAC με συχνότητα λειτουργίας που αγγίζει τα 230MHz, ενώ η μνήμη -τύπου SGRAM- είναι μεγέθους 8MB και μη αναβαθμίσιμη. Δυστυχώς, δεν διατίθεται μοντέλο με 4MB που θα μείωνε το κόστος, από την άλλη όμως η μεγάλη ποσότητα μνήμης ίσως φανεί χρήσιμη σε ορισμένες διεργασίες. Προτού μετρήσουμε την κάρτα, είχαμε την εντύπωση πως οι επιδόσεις της δεν θα ξέφευγαν πολύ από αυτές του προγόνου της, τον οποίο είχαμε δοκιμάσει στο παρελθόν, αλλά διαψευστήκαμε εντελώς. Η FireGL 1000 Pro σημειώνει πολύ καλά αποτελέσματα τόσο στην επιτάχυνση του Direct3D (καταλαμβάνει την ενδέκατη θέση της γενι-



κής κατάταξης) όσο και στα ποιοτικά χαρακτηριστικά που προσφέρει. Αλλάζοντας κεφάλαιο, οι επιδόσεις στο DirectDraw μπορούν να χαρακτηρισθούν μέτριες, αφού την κατατάσσουν στις τελευταίες θέσεις, ενώ στο DOS κατορθώνει να προσφέρει ένα αξιοπρεπές αποτέλεσμα. Συνολικά, μπορεί η FireGL 1000 Pro να παρουσιάζεται κατά πολύ βελτιωμένη σε σχέση με την προγενέστερη έκδοση, αλλά δεν καταφέρνει να διακριθεί από το σύνολο των αριστουργηματικών προϊόντων που είχαμε στη διάθεσή μας.

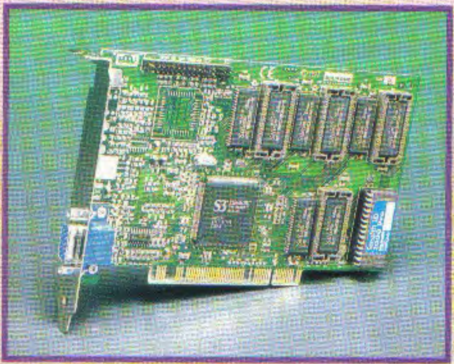
ΔΙΑΘΕΣΗ: Πουλιάδης & Συνεργάτες
ΤΗΛΕΦΩΝΟ: 9242072
ΤΙΜΗ: 78.000 δρχ. + ΦΠΑ

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ
DIRECT3D = ★★★★☆
ΠΟΙΟΤΗΤΑ 3D = ★★★★☆
DIRECTDRAW = ★★☆☆☆
DOS = ★★★☆☆



DIAMOND STEALTH 3D 2400 PRO

Η Stealth 3D 2400 Pro αποτελεί την έκδοση των 4MB της σειράς Stealth 3D 2000. Η τιμή της συγκεκριμένης κάρτας είναι ελαφρώς αυξημένη σε σχέση με την έκδοση των 2MB, οπότε προτείνεται ανεπιφύλακτα. Ο επεξεργαστής στον οποίο βασίζεται η κάρτα είναι ο ViRGE/DX της S3 και ο τύπος της μνήμης EDO-DRAM. Εδώ αξίζει να σημειωθεί πως ο ViRGE/DX, εκτός των ανώτερων επιδόσεων που προσφέρει σε σχέση με τον απλό ViRGE (περιλαμβανόταν στην προηγούμενη σειρά των ανάλογων καρτών της Diamond), διαθέτει ταχύτερο ενσωματωμένο RAMDAC (170MHz αντί 135MHz) που εξασφαλίζει σαφώς ανώτερη ποιότητα απεικόνισης. Οι επιδόσεις της Stealth 3D 2400 Pro είναι πολύ αξιόλογες σε κάθε τομέα, αν αναλογιστούμε τη χαμηλή τιμή της. Ξεκινώντας από την επίδοση στο Direct3D έχουμε να παρατηρήσουμε πως, χάρη στην άριστη δουλειά που έχει κάνει η Diamond στους drivers, η Stealth 3D 2400 Pro κατορθώνει να πλασαριστεί σε μία σχετικά καλή θέση, έχοντας υπόψη τη μικρή "ισχύ" του επεξεργαστή σε 3D. Ωστόσο, δεν μπορούμε να ισχυριστούμε πως θα μείνετε ικανοποιημένοι από την επιτάχυνση που προσφέρει στα παιχνίδια (εκτός εάν διαθέτετε έναν πανίσχυρο υπολογιστή), οπότε μπορεί να αντιμετωπιστεί μόνο ως προσωρινή λύση. Η ποιότητα που προσφέρει είναι αρκετά καλή, αλλά αρκετά Direct3D παιχνίδια δεν λειτουργούν με τον ViRGE/DX. Τέλος, οι επιδόσεις της στο DirectDraw κυμάνθηκαν σε μέτρια επίπεδα. Συνολικά, η Diamond Stealth 3D 2400 Pro προσφέρει περισσότερα από όσα κοστίζει.

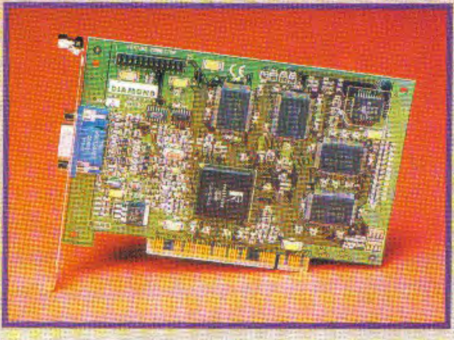


ΔΙΑΘΕΣΗ: Πουλιάδης & Συνεργάτες
ΤΗΛΕΦΩΝΟ: 9242072
ΤΙΜΗ: 26.000 δρχ. + ΦΠΑ

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ
DIRECT3D = ★★☆☆☆
ΠΟΙΟΤΗΤΑ 3D = ★★★☆☆
DIRECTDRAW = ★★☆☆☆
DOS = ★★★★☆

DIAMOND STEALTH II S220

Η Diamond Stealth II S220 βασίζεται στον επεξεργαστή Verite 2100 της Rendition. Ο πρώτος επεξεργαστής της εταιρίας ονομαζόταν Verite 1000 και είχε τύχει μερικής υποστήριξης από τους κατασκευαστές παιχνιδιών, δεδομένου του ότι προσέγγιζε αρκετά τις επιδόσεις του πανίσχυρου Voodoo Graphics της 3Dfx Interactive. Οπως και ο πρόγονός του, ο Verite 2100 αντιπροσωπεύει τους μοναδικούς στο είδος επεξεργαστές που βασίζονται σε RISC αρχιτεκτονική. Το RAMDAC βρίσκεται ενσωματωμένο στον επεξεργαστή και "τρέχει" με τη συχνότητα των 170MHz, οπότε προσφέρει αρκετά διαυγή εικόνα, που θα ικανοποιήσει το χρήστη χωρίς ιδιαίτερες απαιτήσεις. Ο Verite 2100 υποστηρίζει όλες τις γνωστές τεχνικές 3D, οπότε προσφέρει όσο το δυνατό πιο ρεαλιστικό τρισδιάστατο περιβάλλον. Η ποσότητα της μνήμης που περιλαμβάνει η Stealth II S220 φθάνει τα 4MB, είναι τύπου SGRAM και δεν γίνεται να αναβαθμιστεί, αφού το ολοκληρωμένο δεν παρέχει την ανάλογη υποστήριξη. Οσον αφορά στις επιδόσεις, στο Direct3D η κάρτα έδωσε αποτελέσματα πολύ κοντά στην κορυφή, ενώ πρόσφερε άριστη ποιότητα. Εκεί που δεν τα καταφέρνει εξίσου καλά είναι η επιτάχυνση του DirectDraw, η οποία βρίσκεται στον μέσο όρο από πλευράς απόδοσης, ενώ η επίδοση στο DOS μπορεί να χαρακτηρισθεί ως το πιο αδύνατο σημείο της. Η νεότερη κάρτα γραφικών της Diamond, λοιπόν, προτείνεται για όσους θέλουν ένα προϊόν με άριστη απόδοση στα 3D γραφικά και συνάμα χαμηλή τιμή.

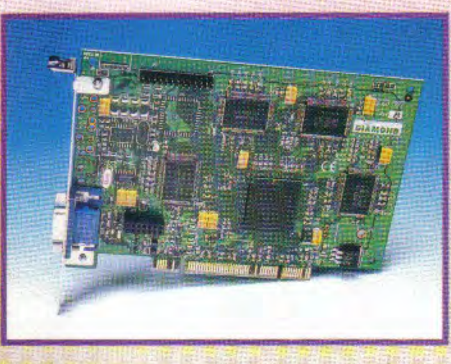


ΔΙΑΘΕΣΗ: Πουλιάδης & Συνεργάτες
ΤΗΛΕΦΩΝΟ: 9242072
ΤΙΜΗ: 38.500 δρχ. + ΦΠΑ

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ
DIRECT3D = ★★★★★
ΠΟΙΟΤΗΤΑ 3D = ★★★★★
DIRECTDRAW = ★★☆☆☆
DOS = ★☆☆☆☆

DIAMOND VIPER V330

Η Diamond Viper V330 στηρίζεται στον επεξεργαστή Riva 128 της nVidia, τον οποίο κατασκευάζει η μητρική εταιρία SGS Thomson. Οπως γίνεται φανερό από το όνομά του, ο νέος επεξεργαστής βασίζεται σε σχεδίαση των 128bit, οπότε προσφέρει ανάλογα υψηλές επιδόσεις. Ο Riva 128 περιλαμβάνει ενσωματωμένο RAMDAC με συχνότητα λειτουργίας 230MHz, ενώ υποστηρίζει αποκλειστικά μνήμη τύπου SGRAM και μεγέθους 4MB, καθώς η αρχιτεκτονική του δεν επιτρέπει τη λειτουργία με μεγαλύτερη ή μικρότερη ποσότητα μνήμης. Ο Riva 128 σχεδιάστηκε εξαρχής με σκοπό να προσφέρει κορυφαία επιτάχυνση στο Direct3D και τα αποτελέσματα που επιτυγχάνει είναι πράγματι εντυπωσιακά. Ετσι, στον τομέα του 3D η Viper V330 ξεπέρασε όλες τις κάρτες του συγκριτικού (ακόμα και τους αποκλειστικούς 3D επιταχυντές που χρησιμοποιούν το γνωστό Voodoo Graphics της 3Dfx Interactive) και τοποθετήθηκε επικεφαλής, βέβαια με μικρή διαφορά από τους άμεσους ανταγωνιστές. Η δε ποιότητα που προσφέρει μπορεί επίσης να χαρακτηριστεί κορυφαία. Στο DirectDraw σημείωσε εξίσου εντυπωσιακές επιδόσεις με αποτέλεσμα να τοποθετηθεί στη δεύτερη θέση, αμέσως μετά την άριστη STB Velocity 128. Η κάρτα αυτή θα σας καλύψει πλήρως και στο DOS, αφού διαθέτει επιδόσεις που δεν έχουν ανταγωνιστή. Συνολικά, η Diamond Viper V330 αποτελεί άριστη αγορά για κάθε gamer, αφού συνδυάζει κορυφαίες επιδόσεις με ικανοποιητική τιμή.

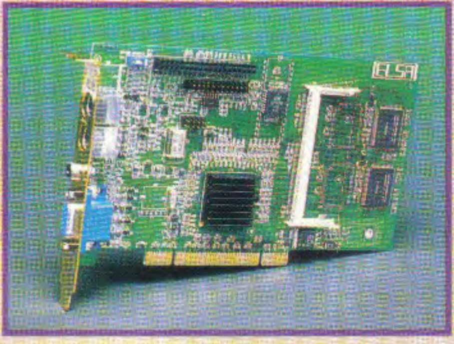


ΔΙΑΘΕΣΗ: Πουλιάδης & Συνεργάτες
ΤΗΛΕΦΩΝΟ: 9242072
ΤΙΜΗ: 56.000 δρχ. + ΦΠΑ

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ
DIRECT3D = ★★★★★
ΠΟΙΟΤΗΤΑ 3D = ★★★★★
DIRECTDRAW = ★★★★★
DOS = ★★★★★

ELSA GLORIA SYNERGY

Οπως και η Diamond FireGL 1000 Pro, έτσι και η Gloria Synergy της Elsa βασίζεται στον επεξεργαστή Permedia 2 της 3Dlabs. Το chip αυτό περιλαμβάνει ενσωματωμένο RAMDAC που λειτουργεί με συχνότητα 230MHz, με αποτέλεσμα να προσφέρει πεντακάθαρη εικόνα και μεγάλα refresh rates σε κάθε ανάλυση και βάθος χρώματος. Η Gloria Synergy έρχεται με 4MB μνήμη SGRAM και μπορεί να επεκταθεί στα 8MB με την τοποθέτηση του σχετικού module. Η κάρτα διαθέτει έξοδο σήματος Composite και S-Video, οπότε μπορεί να συνδεθεί απευθείας με την τηλεόραση, όπως και οι κάρτες της ATI, ώστε να απολαμβάνετε τα αγαπημένα σας παιχνίδια σε όλο τους το μεγαλείο. Οι επιδόσεις της Gloria Synergy στο Direct3D είναι πολύ κοντά στην κορυφή, αφού την τοποθετούν στην έκτη θέση της γενικής κατάταξης (στην τρίτη θέση σε σύγκριση με τις ολοκληρωμένες κάρτες γραφικών). Παράλληλα προσφέρει αψεγάδιαστη ποιότητα και κατ' επέκταση άριστη συμβατότητα με κάθε Direct3D συμβατό τίτλο. Στο DOS, παρέχει επίσης αξιοσημείωτες επιδόσεις. Τελικά, το μόνο μελανό σημείο της κάρτας είναι η χαμηλή επίδοση που προσφέρει στην επιτάχυνση του DirectDraw, όπου τοποθετείται στην τελευταία θέση. Συνολικά, η Gloria Synergy είναι αξιόλογο προϊόν, αλλά διαθέτει υψηλή ενδεικτική τιμή, κάτι που σημαίνει ότι στα καταστήματα ενδεχομένως θα τη βρείτε φθηνότερα. Τέλος, στη συσκευασία συναντάμε πληθώρα utilities και drivers για εφαρμογές CAD, αφού η κάρτα προορίζεται για επαγγελματική χρήση.

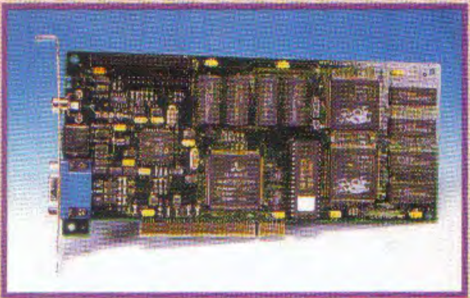


ΔΙΑΘΕΣΗ: Ντάκος
ΤΗΛΕΦΩΝΟ: 9935512
ΤΙΜΗ: 98.000 δρχ. + ΦΠΑ (ενδεικτική λιανική)

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ
DIRECT3D = ★★★★★
ΠΟΙΟΤΗΤΑ 3D = ★★★★★
DIRECTDRAW = ★☆☆☆☆
DOS = ★★★☆☆

HERCULES STINGRAY 128/3D S3318TV

Η Stingray 128/3D αναβαθμίστηκε πρόσφατα, ώστε να αντιμετωπίσει τον ανταγωνισμό. Το πιο εντυπωσιακό χαρακτηριστικό της είναι ότι διαθέτει τρεις(!) επεξεργαστές: έναν για την επιτάχυνση δισδιάστατων γραφικών και δύο για τρισδιάστατων. Συγκεκριμένα, ο πρώτος επεξεργαστής ονομάζεται ProMotion AT25, κατασκευάζεται από την Alliance Semiconductor και διαθέτει 128-bit αρχιτεκτονική, ενώ οι άλλοι δύο αποτελούν το chipset Voodoo Rush της 3Dfx Interactive. Το τελευταίο είναι μεταγενέστερη έκδοση του chipset Voodoo Graphics που χρησιμοποιούν αρκετοί εξειδικευμένοι επιταχυντές 3D γραφικών και έχει τη δυνατότητα να προβάλει 3D σε παράθυρο. Ωστόσο, διαθέτει μερική ασυμβατότητα με το Voodoo Graphics όσον αφορά κυρίως στα παλαιότερα παιχνίδια που είναι "γραμμένα" για το πρώτο, γεγονός που όμως δεν της στερεί ένα μεγάλο πλεονέκτημα σε σύγκριση με τον ανταγωνισμό. Η κάρτα υποστηρίζεται από 8MB μνήμη EDO-DRAM (επιτρέπει να γίνουν πράξη υψηλές επιδόσεις στην ανάλυση 800x600 με καλύτερη ποιότητα), ενώ παρέχει TV out για σύνδεση με μία κοινή τηλεόραση. Η επίδοση που σημείωσε στο Direct3D ήταν αναμενόμενα υψηλή, αν και υστερούσε λίγο σε σχέση με τον ανταγωνισμό, ενώ η ποιότητα στάθηκε σε αξεπέραστα επίπεδα. Στο DirectDraw κατετάγη στην τέταρτη θέση ξεχωρίζοντας από την πλειονότητα των υπόλοιπων καρτών, ενώ τέλος στο DOS σημείωσε πολύ υψηλό αποτέλεσμα. Αξίζει να σημειωθεί ότι συνοδεύεται από δύο παιχνίδια.

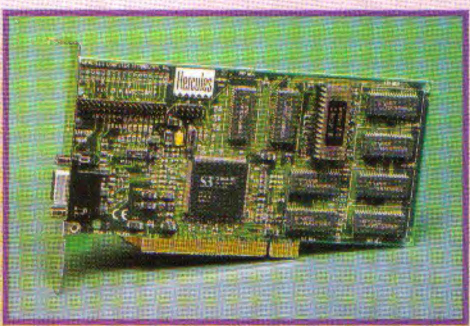


ΔΙΑΘΕΣΗ: Πλαίσιο
ΤΗΛΕΦΩΝΟ: 3844001
ΤΙΜΗ: 89.900 δρχ. + ΦΠΑ

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ
DIRECT3D = ★★★★★
ΠΟΙΟΤΗΤΑ 3D = ★★★★★
DIRECTDRAW = ★★★☆☆
DOS = ★★★☆☆

HERCULES TERMINATOR 3D/DX

Η Terminator 3D/DX αποτελεί πλέον το entry level μοντέλο στις κάρτες γραφικών της θρυλικής Hercules. Η κάρτα χρησιμοποιεί τον επεξεργαστή ViRGE/DX της S3, όπως και η Diamond Stealth 3D 2400 Pro, και έρχεται εφοδιασμένη με 4MB μνήμη EDO-DRAM που δεν επεκτείνεται εξαιτίας της αρχιτεκτονικής του επεξεργαστή. Η επίδοση της Terminator 3D/DX στο Direct3D την τοποθετεί τελευταία στο σύνολο των δεκαοκτώ καρτών, οπότε η επιτάχυνση που προσφέρει στα παιχνίδια (εφόσον αυτά λειτουργήσουν) βρίσκεται σε ιδιαίτερα χαμηλά επίπεδα. Έχοντας αποκτήσει εμπειρία από τις κάρτες που χρησιμοποιούν τον ViRGE/DX, μπορούμε να ισχυριστούμε πως ειδικά με το μοντέλο της Hercules ίσως παρατηρήσετε μείωση αντί για αύξηση του frame rate -σε παιχνίδι με 3D υποστήριξη- αλλά, φυσικά, ανώτερη ποιότητα. Αυτό που μας προκάλεσε ιδιαίτερη εντύπωση ήταν η αδυναμία της κάρτας να αντεπεξέλθει στα περισσότερα από τα ποιοτικά χαρακτηριστικά που η Diamond κατάφερε να δώσει με ένα αντίστοιχων δυνατοτήτων προϊόν. Οδηγούμαστε, λοιπόν, στο συμπέρασμα ότι για τη χαμηλή επίδοσή της σε αυτόν τον τομέα ευθύνονται οι μέτριοι drivers της Hercules. Αλλάζοντας κεφάλαιο, η απόδοσή της κυμάνθηκε σε ικανοποιητικά επίπεδα στο DirectDraw με αποτέλεσμα να λάβει την ένατη θέση, ενώ στο DOS δεν κατόρθωσε να αναδειχθεί, αφού σημείωσε την τελευταία επίδοση. Συνολικά, η Terminator 3D/DX απαιτεί πολλά χρήματα σε σχέση με ό,τι μπορεί να προσφέρει στον gamer, οπότε δεν μπορεί να προταθεί.



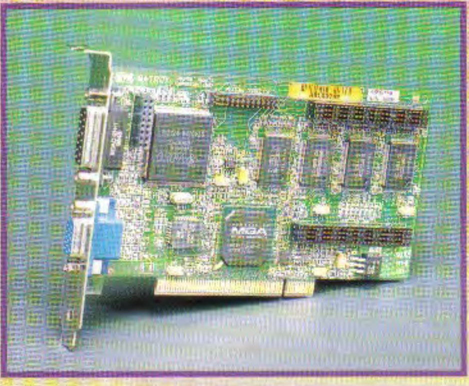
ΔΙΑΘΕΣΗ: Πλαίσιο
ΤΗΛΕΦΩΝΟ: 3844001
ΤΙΜΗ: 29.900 δρχ. + ΦΠΑ

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ
DIRECT3D = ★☆☆☆☆
ΠΟΙΟΤΗΤΑ 3D = ★★☆☆☆
DIRECTDRAW = ★★☆☆☆
DOS = ★☆☆☆☆



MATROX MILLENNIUM II

Η κάρτα που αντικαθιστά τη θρυλική και περιβόητη Millennium της Matrox δεν θα μπορούσε παρά να ονομάζεται Millennium II. Το νέο προϊόν, όπως και ο πρόγονός του, βασίζεται σε μνήμη WRAM που διαθέτει δύο κανάλια μεταφοράς δεδομένων (αντίθετα με τα άλλα είδη μνήμης εκτός της VRAM, που διαθέτουν ένα κανάλι), άρα προσφέρει αυξημένες επιδόσεις με υψηλό όμως αντίτιμο. Η κάρτα που είχαμε στη διάθεσή μας περιλαμβάνει 4MB μνήμη, η οποία μπορεί να επεκταθεί στα 8, 12 ή 16MB με την τοποθέτηση του σχετικού module, ενώ υπάρχει και μοντέλο που ξεκινά με βασική μνήμη τα 8MB. Ο νέος επεξεργαστής με την κωδική ονομασία MGA-2164W, στον οποίο βασίζεται η Millennium II, δεν διαθέτει ενσωματωμένο RAMDAC. Ετσι, συναντάμε ένα εξωτερικό από την Texas Instruments, που λειτουργεί με την εκπληκτική συχνότητα των 250MHz προσφέροντας ανάλογη ποιότητα απεικόνισης με κορυφαία refresh rates σε κάθε ανάλυση και βάθος χρώματος. Η επίδοση της κάρτας στο Direct3D είναι αρκετά ικανοποιητική και την τοποθετεί στη δέκατη τρίτη θέση. Η υποστήριξη των ποιοτικών χαρακτηριστικών, όμως, είναι αντιστρόφως ανάλογη, συνεπώς δεν είμαστε βέβαιοι για τη συμβατότητά της με τους σχετικούς τίτλους. Τέλος, τόσο στο DirectDraw όσο και στο DOS σημείωσε καλά αποτελέσματα. Σημειωτέον ότι στη συσκευασία συναντάμε τις επαγγελματικές εφαρμογές Simply 3D 2, Picture Publisher 7 και Kai's Power Tools.

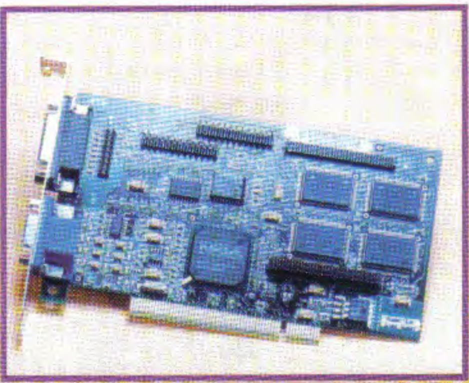


ΔΙΑΘΕΣΗ: Πουλιάδης & Συνεργάτες
ΤΗΛΕΦΩΝΟ: 9242072
ΤΙΜΗ: 71.000 δρχ. + ΦΠΑ

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ
DIRECT3D = ★★★☆☆
ΠΟΙΟΤΗΤΑ 3D = ★☆☆☆☆
DIRECTDRAW = ★★☆☆☆
DOS = ★★★★☆

MATROX MYSTIQUE 220

Η γνωστή Mystique της Matrox αναβαθμίστηκε πρόσφατα, για να αντιμετωπίσει πιο αποτελεσματικά το σύγχρονο ανταγωνισμό. Ο επεξεργαστής που χρησιμοποιεί αποτελεί βελτιωμένη έκδοση του MGA 1064SG και διαθέτει την κωδική ονομασία MGA 1164SG. Αντίθετα με τους περισσότερους κατασκευαστές καρτών γραφικών που αγοράζουν τους επεξεργαστές από τρίτους, η Matrox συνεχίζει να επινοεί δικές της σχεδιάσεις. Η μνήμη της Mystique 220 είναι τύπου SGRAM με μέγεθος 4MB, ενώ αναβαθμίζεται στα 8MB. Ο MGA 1164SG διαθέτει ενσωματωμένο RAMDAC με συχνότητα λειτουργίας που φθάνει τα 220MHz (αντί για τα 170MHz που πρόσφερε η προηγούμενη έκδοση), ενώ έχουν γίνει ελάχιστες τροποποιήσεις στη σχεδίασή του. Ετσι, προσφέρει ελαφρώς καλύτερη ποιότητα σε τρισδιάστατο περιβάλλον. Οπως και η πρώτη έκδοση, η Mystique 220 δεν διακρίνεται για την ποιότητα που προσφέρει, αφού υστερεί σε ορισμένες από τις σημαντικότερες τεχνικές επεξεργασίας τρισδιάστατων γραφικών. Η ταχύτητα που παρέχει όμως στο Direct3D μπορεί να χαρακτηριστεί αρκετά ικανοποιητική, οπότε αντισταθμίζει ως ένα σημείο την εγγενή αδυναμία της. Στο DirectDraw σημειώνει ικανοποιητική επίδοση, αλλά δεν κατορθώνει να ξεφύγει από την πλειονότητα των καρτών, ενώ στο DOS ξεχωρίζει για τις πολύ υψηλές επιδόσεις της. Συνολικά, η κάρτα της Matrox δεν κατορθώνει να προσφέρει ό,τι απαιτεί ο σύγχρονος gamer.

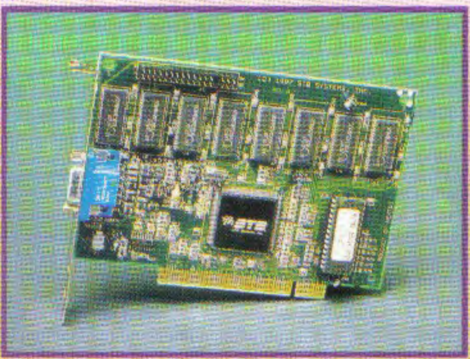


ΔΙΑΘΕΣΗ: Πουλιάδης & Συνεργάτες
ΤΗΛΕΦΩΝΟ: 9242072
ΤΙΜΗ: 48.500 δρχ. + ΦΠΑ

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ
DIRECT3D = ★★★☆☆
ΠΟΙΟΤΗΤΑ 3D = ★☆☆☆☆
DIRECTDRAW = ★★☆☆☆
DOS = ★★★★☆

STB NITRO 3D

Ένα από τα πιο πρόσφατα προϊόντα της STB είναι η Nitro 3D. Η συγκεκριμένη κάρτα γραφικών στηρίζεται στον επεξεργαστή ViRGE/GX, τον οποίο η S3 λάνσαρε ταυτόχρονα με τον ViRGE/DX στην αγορά, αλλά δεν προτιμήθηκε ιδιαίτερα από τους κατασκευαστές, εξαιτίας του υψηλότερου κόστους του και της ταχύτερης μνήμης -κατά προτίμηση SGRAM- που απαιτεί για να συνεργαστεί αποδοτικά. Η Nitro 3D έρχεται εφοδιασμένη με 4MB μνήμη EDO-DRAM, η οποία όμως διαθέτει 35ns access time, τιμή αρκετά καλύτερη από αυτή της πλειονότητας των ανταγωνιστικών προϊόντων. Όπως και το ViRGE/DX, έτσι και το ολοκληρωμένο που εξετάζουμε εδώ περιλαμβάνει ενσωματωμένο RAMDAC με 170MHz συχνότητα λειτουργίας. Η επίδοση της κάρτας στο Direct3D ήταν σχετικά ικανοποιητική για κατασκευή που διαθέτει το συγκεκριμένο chip, ενώ πρόσφερε ποιότητα που κυμάνθηκε στο μέσο όρο. Η απόδοση στο DirectDraw ήταν καλή, κατατάσσοντάς την στην πέμπτη θέση στο συγκεκριμένο τομέα (μακριά, βέβαια, από την πρώτη θέση που κατέλαβε η STB με την εκπληκτική Velocity 128), ενώ στο DOS καταγράψαμε έναν κακό δείκτη. Η Nitro 3D συνοδεύεται από αρκετά πλούσιο software που δικαιολογεί εν μέρει την υψηλή τιμή της και περιλαμβάνει τα παιχνίδια Hyperblade, Mechwarrior II, Interstate '76, Spycraft, καθώς και την εφαρμογή παραγωγής τρισδιάστατων γραφικών Simply 3D 2.

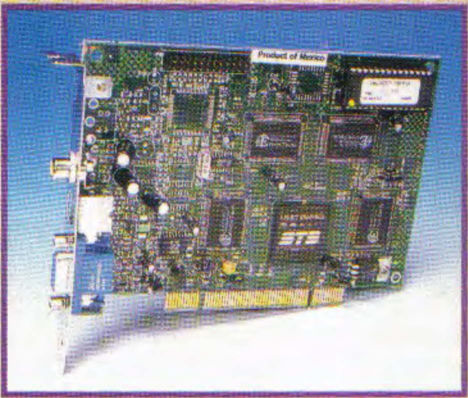


ΔΙΑΘΕΣΗ: Elnet
ΤΗΛΕΦΩΝΟ: 9961669-71
ΤΙΜΗ: 39.000 δρχ. + ΦΠΑ

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ
DIRECT3D = ★★★★★
ΠΟΙΟΤΗΤΑ 3D = ★★★★★
DIRECTDRAW = ★★★★★
DOS = ★★★★★

STB VELOCITY 128

Η STB Velocity 128 περιλαμβάνει τον ίδιο επεξεργαστή με την Diamond Viper V330, δηλαδή την αιχμή της τεχνολογίας που ακούει στο όνομα Riva 128. Ο εν λόγω επεξεργαστής έχει σχεδιαστεί από την nVidia και κατασκευάζεται από την SGS Thomson, ενώ διαθέτει 128-bit αρχιτεκτονική. Περιλαμβάνει επίσης ενσωματωμένο RAMDAC με συχνότητα λειτουργίας 230MHz. Η 128-bit σχεδίαση δεν εντοπίζεται μόνο στον επεξεργαστή αλλά και στην εν γένει σχεδίαση της Velocity 128, όπως άλλωστε συμβαίνει με όλες τις κάρτες γραφικών που χρησιμοποιούν το Riva 128. Η μνήμη της κάρτας ανέρχεται σε 4MB SGRAM και δεν είναι δυνατό να αναβαθμιστεί, αφού ο επεξεργαστής της nVidia δεν υποστηρίζει μεγαλύτερη ποσότητα. Οι επιδόσεις που σημειώνει είναι τόσο εντυπωσιακές που το προαναφερθέν μειονέκτημα εύκολα ξεχνιέται. Συγκεκριμένα, στο Direct3D τοποθετήθηκε στην τρίτη θέση της γενικής κατάταξης με μικρή διαφορά από την Diamond Viper V330 και ελάχιστα πίσω από την Diamond Monster 3D, ενώ πρόσφερε κορυφαία ποιότητα. Στο δε DirectDraw έδωσε τον υψηλότερο δείκτη του συγκριτικού, οπότε μπορεί να χαρακτηριστεί ως η τέλεια κάρτα για τα παιχνίδια του είδους. Συμπερασματικά, η STB Velocity 128 αποτελεί άριστη λύση για κάθε gamer, ενώ αξίζει να σημειωθεί πως περιλαμβάνει έξοδο σήματος τηλεόρασης, αντίθετα με το αντίστοιχο προϊόν της Diamond. Στη συσκευασία συμπεριλαμβάνονται τα παιχνίδια Moto Racer, FIFA '97 και Interstate '76.



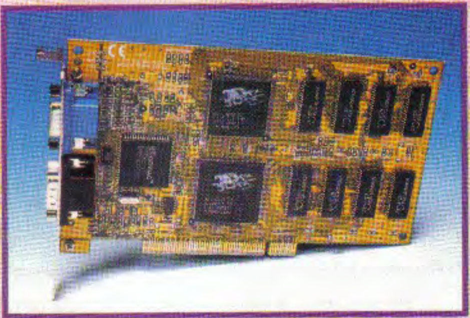
ΔΙΑΘΕΣΗ: Elnet
ΤΗΛΕΦΩΝΟ: 9961669-71
ΤΙΜΗ: 59.000 δρχ. + ΦΠΑ

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ
DIRECT3D = ★★★★★
ΠΟΙΟΤΗΤΑ 3D = ★★★★★
DIRECTDRAW = ★★★★★
DOS = ★★★★★

ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΙ ΕΠΙΤΑΧΥΝΤΕΣ 3D

BIOSTAR VENUS 3D

Το γνωστό chipset Voodoo Graphics της 3Dfx Interactive αποτελεί τη βάση της Biostar Venus 3D. Αναλαμβάνει την αποκλειστική επιτάχυνση τρισδιάστατων γραφικών, και έτσι η Venus 3D τοποθετείται "δίπλα" στην κάρτα γραφικών που ήδη διαθέτετε. Η κάρτα συνοδεύεται από 4MB μνήμη EDO-DRAM, από τα οποία τα 2MB χρησιμοποιούνται για αποθήκευση των textures και τα υπόλοιπα ως frame buffer. Ο τρόπος διαχείρισης της μνήμης από το Voodoo Graphics αποτρέπει την υλοποίηση μεγάλων αναλύσεων που προσφέρουν οι ολοκληρωμένες κάρτες γραφικών. Οπως και να το κάνουμε όμως, οι κάρτες που βασίζονται σε αυτό είναι οι αδιαφιλονίκητες νικήτριες σε ό,τι αφορά την υποστήριξη από τους κατασκευαστές. Ετσι, υπάρχουν πολλές δεκάδες παιχνίδια που προσφέρουν υποστήριξη απευθείας για το Voodoo Graphics, ανάμεσα στα οποία βρίσκονται αρκετοί τίτλοι που ανήκουν στο πάνθεον των καλύτερων παραγωγών. Σε σύγκριση με τον άμεσο ανταγωνιστή της (Diamond Monster 3D), έχουμε να παρατηρήσουμε πως διαθέτει πολύ γρηγορότερη μνήμη - 35ns έναντι 50ns. Συνεπώς, αν χρησιμοποιηθεί με τους ανώτερους drivers της Diamond και συνδυαστεί με τα σχετικά utilities που βρίσκονται στο Internet, σημειώνει υψηλότερες επιδόσεις. Οι επιδόσεις στο Direct3D παραμένουν κορυφαίες παρά την ηλικία του chipset, ενώ η ποιότητα που προσφέρει είναι η καλύτερη δυνατή. Αξίζει τέλος να σημειωθεί πως, όταν ένα παιχνίδι είναι ειδικά "γραμμένο" για το Voodoo Graphics, μπορεί να προσφέρει σαφώς ανώτερα αποτελέσματα.

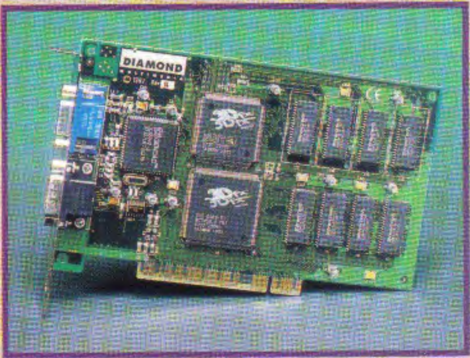


ΔΙΑΘΕΣΗ: Informatics
ΤΗΛΕΦΩΝΟ: 2716341
ΤΙΜΗ: 50.000 δρχ. + ΦΠΑ

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ
DIRECT3D = ★★★★★
ΠΟΙΟΤΗΤΑ 3D = ★★★★★

DIAMOND MONSTER 3D

Η Diamond Monster 3D βασίζεται στο πανίσχυρο chipset Voodoo Graphics (διακρίνεται σε δύο επεξεργαστές) της 3Dfx Interactive, το οποίο σε συνδυασμό με τα 4MB EDO-DRAM μνήμης την τοποθετούν κοντά στην κορυφή από πλευράς επιδόσεων αλλά και ποιότητας. Πρόκειται για έναν αφοσιωμένο επιταχυντή τρισδιάστατων γραφικών που τοποθετείται "παρέα" με την κάρτα γραφικών του υπολογιστή σας, με την οποία συνδέεται εξωτερικά μέσω ενός pass-through καλωδίου. Η Monster 3D δεν αντιμετωπίζει κανένα πρόβλημα με οποιαδήποτε κάρτα γραφικών της αγοράς, αφού δεν συνεργάζεται μαζί της, ενώ αναλαμβάνει πλήρως την απεικόνιση στο monitor, όταν κληθεί γι' αυτό από ένα παιχνίδι. Για τον λόγο αυτό μπορεί να προσφέρει εικόνα μόνο σε όλη την οθόνη (full-screen) και όχι σε παράθυρο, καθιστώντας μειονεκτική τη χρήση της σε εφαρμογές εκτός παιχνιδιών. Η χρηστικότητά της φυσικά είναι μειωμένη, αφού δεν είναι μία ολοκληρωμένη κάρτα γραφικών. Ομως, όπως και οι ανταγωνιστικές κάρτες που χρησιμοποιούν το Voodoo Graphics, θα σας ανταμείψει με την πληθώρα των patches που θα βρείτε στο Internet -ώστε να ενεργοποιήσετε τα δυναμικά χαρακτηριστικά της σε πολλά γνωστά παιχνίδια- καθώς και με τους υποστηριζόμενους τίτλους. Εάν, λοιπόν, αναζητάτε την απόλυτη επιτάχυνση στα τρισδιάστατα γραφικά, την άριστη υποστήριξη των 3D ποιοτικών χαρακτηριστικών και την ευρύτερη γκάμα επιλογής σε τίτλους, η Diamond Monster 3D δεν θα σας αφήσει ανικανοποίητους.

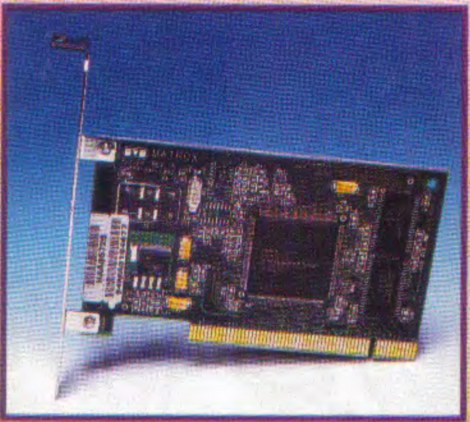


ΔΙΑΘΕΣΗ: Πουλιάδης & Συνεργάτες
ΤΗΛΕΦΩΝΟ: 9242072
ΤΙΜΗ: 50.000 δρχ. + ΦΠΑ

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ
DIRECT3D = ★★★★★
ΠΟΙΟΤΗΤΑ 3D = ★★★★★

MATROX M3D

Η κάρτα της Matrox με το σύντομο όνομα ανήκει και αυτή στην κατηγορία των αφοσιωμένων 3D επιταχυντών. Αντίθετα με τους ανταγωνιστές, όμως, η Matrox επέλεξε να μην ακολουθήσει την πεπατημένη (βλ. Voodoo Graphics) και κατέληξε στην απόφαση να χρησιμοποιήσει τον επεξεργαστή Power VR PCX2, που δημιούργησαν από κοινού η NEC με τη Videologic. Ο συγκεκριμένος επεξεργαστής τελευταία δείχνει να έχει με το "μέρος" του τους κατασκευαστές παιχνιδιών, αφού η NEC έχει επενδύσει τεράστια ποσά στην προώθησή του. Η m3D συνοδεύεται από 4MB μνήμη SDRAM, η οποία χρησιμοποιείται αποκλειστικά για την αποθήκευση textures, ενώ το σημείο που προκαλεί ιδιαίτερη εντύπωση είναι οι εξαιρετικά μικρές διαστάσεις της. Αντίθετα με τις κάρτες που χρησιμοποιούν το chipset της 3Dfx Interactive, επηρεάζεται σε μεγάλο βαθμό από τις επιδόσεις της κάρτας γραφικών στο DirectDraw, αφού πραγματοποιεί μεταφορά δεδομένων μέσα από το hardware της τελευταίας. Για να πραγματοποιήσουμε τις μετρήσεις στο Direct3D την τοποθετήσαμε "παρέα" με τη Matrox Mystique 220, η οποία αποτελεί τυπικό δείγμα της κάρτας γραφικών που διαθέτουν οι περισσότεροι gamers στο σύστημά τους. Οι επιδόσεις της m3D στο Direct3D απείχαν αρκετά από τον ανταγωνισμό, αλλά η ποιότητα στάθηκε σε πολύ καλά επίπεδα. Σε γενικές γραμμές, η m3D δεν προτείνεται για παιχνίδια Direct3D, παρά μόνο για όσα είναι ειδικά "γραμμένα" για την ίδια - και στα οποία προσφέρει όντως εντυπωσιακές επιδόσεις. Στη συσκευασία περιλαμβάνονται τα παιχνίδια MDK και Ultim@te Race.

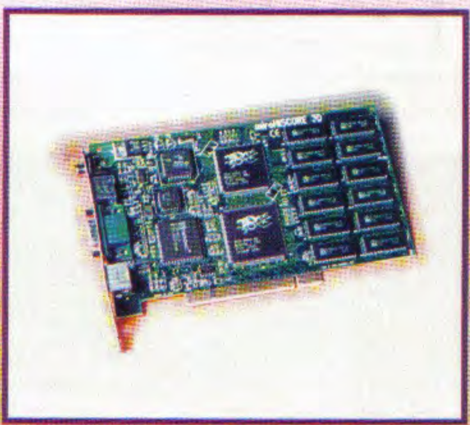


ΔΙΑΘΕΣΗ: Πουλιάδης & Συνεργάτες
ΤΗΛΕΦΩΝΟ: 9242072
ΤΙΜΗ: 34.500 δρχ. + ΦΠΑ

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ
DIRECT3D = ★★★★★
ΠΟΙΟΤΗΤΑ 3D = ★★★★★

MIRO HISCORE 3D

Η Miro Hiscore 3D περιλαμβάνει το chipset Voodoo Graphics της 3Dfx Interactive επίσης, αλλά διαθέτει πιο εντυπωσιακά χαρακτηριστικά. Αντίθετα με τις άλλες δύο κάρτες, η Hiscore 3D περιλαμβάνει 6MB μνήμη EDO-DRAM: 4MB για την αποθήκευση textures και 2MB για frame buffer. Ως αποτέλεσμα, μπορεί να επιτύχει λίγο υψηλότερες επιδόσεις στη μέγιστη υποστηριζόμενη ανάλυση των 800x600 pixels. Επιπροσθέτως, εφόσον ένα παιχνίδι κάνει χρήση των δύο επιπλέον MB, περιλαμβάνει textures με μεγαλύτερη ποικιλία και υψηλότερη λεπτομέρεια. Δυστυχώς, οι τίτλοι που εκμεταλλεύονται αυτή τη δυνατότητα είναι προς το παρόν μετρημένοι στα δάχτυλα. Ενα από τα πιο εντυπωσιακά χαρακτηριστικά της Hiscore 3D είναι η δυνατότητα παραγωγής τηλεοπτικού σήματος (Composite και S-video), με μέγιστη ανάλυση 640x480 pixels, για τη σύνδεση με οποιαδήποτε τηλεόραση. Η κάρτα της Miro εξασφαλίζει ταυτόχρονη απεικόνιση στην τηλεόραση και το monitor, ενώ ανιχνεύει αυτόματα την παρουσία της πρώτης. Οπως αποδεικνύεται από τις μετρήσεις, οι επιδόσεις της κάρτας στο Direct3D υπολείπονται ελαφρώς της Diamond Monster 3D, εξαιτίας των μη βελτιστοποιημένων drivers. Ωστόσο, στην πράξη δεν θα δείτε καμία διαφορά. Αν όμως σας απασχολεί ιδιαίτερα το γεγονός αυτό, μπορείτε να τοποθετήσετε χωρίς κανένα πρόβλημα τους ταχύτερους drivers της Diamond, αφού όλες οι κάρτες με το Voodoo Graphics διαθέτουν ακριβώς την ίδια σχεδίαση.



ΔΙΑΘΕΣΗ: Αμυ
ΤΗΛΕΦΩΝΟ: 6133000
ΤΙΜΗ: 72.500 δρχ. + ΦΠΑ

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ
DIRECT3D = ★★★★★
ΠΟΙΟΤΗΤΑ 3D = ★★★★★

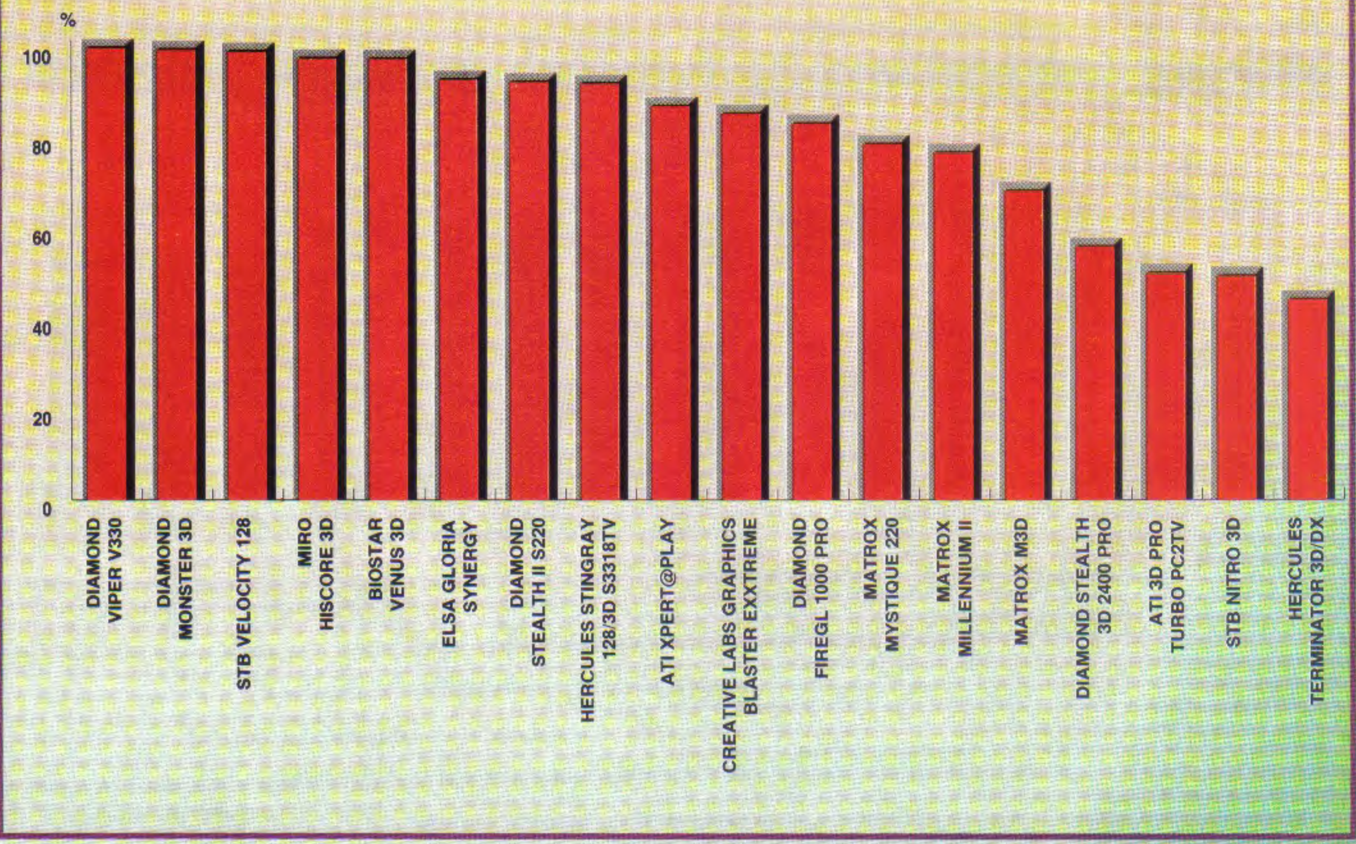
ΕΠΙΛΟΓΟΣ

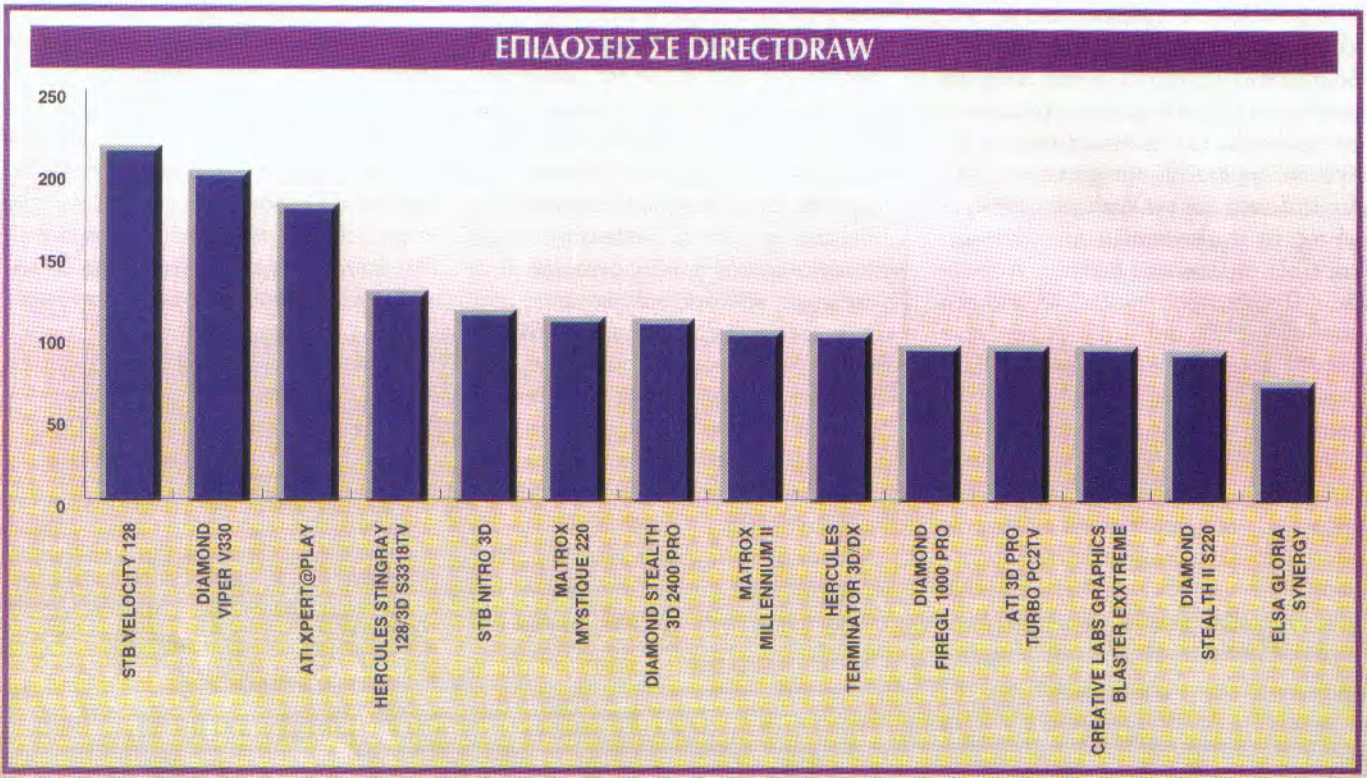
Τα μοντέλα που ξεχώρισαν από τις ολοκληρωμένες κάρτες γραφικών αποτελούν άριστες αγορές για τον gamer αλλά και γενικότερα για κάθε χρήστη. Εξετάζοντας τα προϊόντα κατά αλφαβητική σειρά, η ATI XPERT@Play διακρίνεται για τις πολύ καλές επιδόσεις και την ιδιαίτερα χαμηλή τιμή της, αν αναλογιστούμε ότι προσφέρει και έξοδο τηλεοπτικού σήματος. Ακολουθεί η Diamond Stealth 3D 2400 Pro που αποδεικνύεται "σοφή" επιλογή για όποιο χρήστη δεν είναι σε θέση να δαπανήσει σημαντικό ποσό για την αγορά κάρτας γραφικών. Μία άλλη κάρτα από την Diamond, η νέα Stealth II S220, εντυπωσιάζει με την απόδοση σε 3D και, παρ' ότι δεν μπορεί να χαρακτηριστεί μία ομοιογενής λύση, διατίθεται σε χαμηλή τιμή, οπότε μπορεί να προταθεί για τον σύγχρονο gamer. Ωστόσο, αν αναζητάτε την καλύτερη δυνατή λύση σε όλους τους τομείς, δεν έχετε παρά να αποκτήσετε την Diamond Viper V330 που βάζει "φωτιά" στα παιχνίδια. Η Hercules Stingray 128/3D S3318TV διαθέτει το δικό της "φανατικό" κοινό, αφού, εκτός από πολύ υψηλές συνολικές επιδόσεις, προσφέρει συμβατότητα με τη μεγάλη γκάμα των τίτλων που παρέχουν υποστήριξη για το πιο εδραιωμένο 3D chipset από την 3Dfx Interactive. Η τελευταία αλφαβητικά αλλά, συνολικά, ίσως η καλύτερη πρόταση για ολοκληρωμένη κάρτα γραφικών έρχεται από την STB. Η Velocity 128 προσφέρει αντίστοιχες επιδόσεις και ομοιογένεια με την Diamond Viper V330 και κοστίζει ελαφρώς περισσότερο, αλλά περιλαμβάνει επιπλέον έξοδο σήματος τηλεόρασης και συνοδεύεται από τρία παιχνίδια.

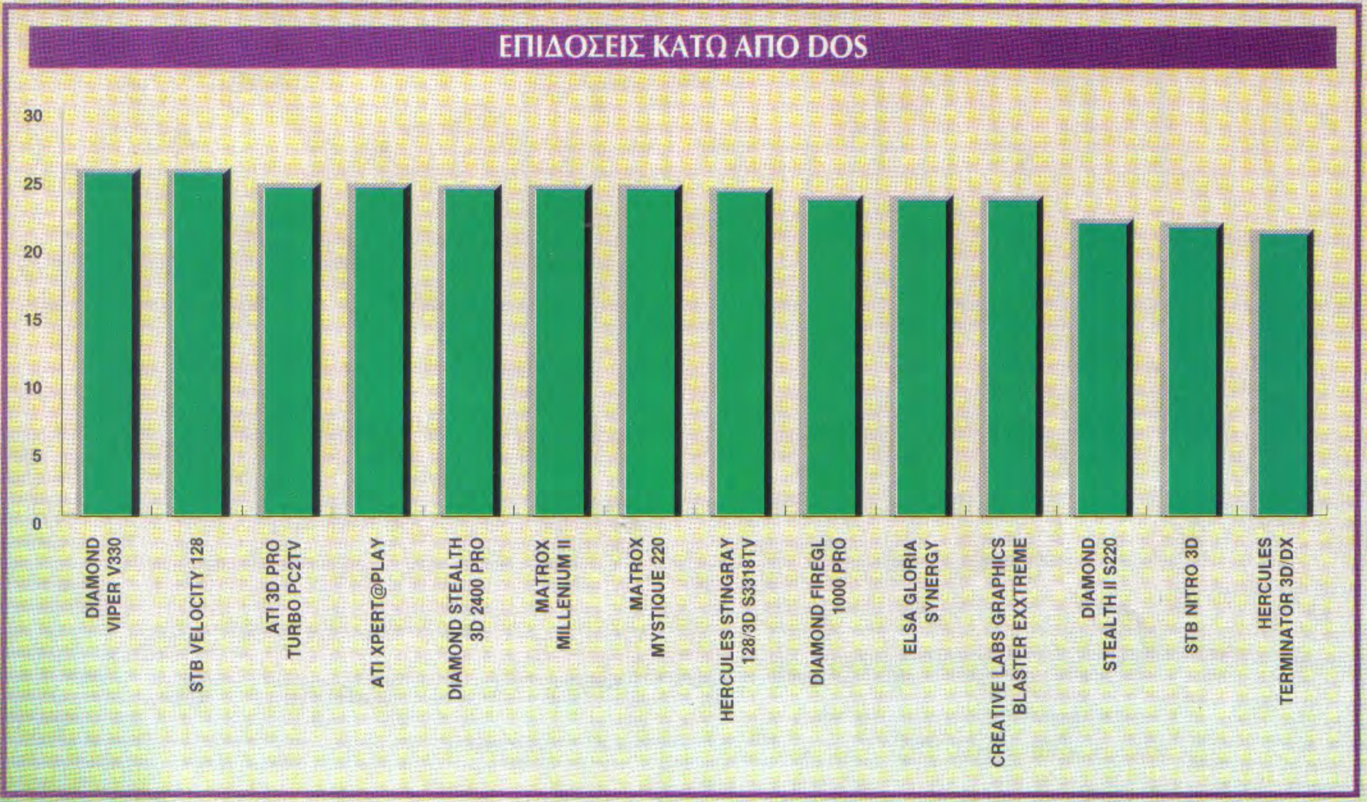
Εφόσον έχετε στη διάθεσή σας μία καλή κάρτα γραφικών και δεν επιθυμείτε να την αλλάξετε ή αποφασίσετε πως θέλετε τον καλύτερο συνδυασμό από πλευράς επιδόσεων και υποστήριξης, δεν έχετε παρά να επιλέξετε έναν εξειδικευμένο επιταχυντή 3D με το chipset 3Dfx Interactive Voodoo Graphics. Και οι τρεις κάρτες που παρουσιάζουμε με αυτό το chipset προσφέρουν εντυπωσιακές επιδόσεις, ενώ παρέχουν απόλυτη συμβατότητα με όσα παιχνίδια έκαναν την εμφάνισή τους για το εν λόγω chipset. Η Miro Hiscore 3D διαφοροποιείται από τους ανταγωνιστές της και θα καλύψει πιο "εξειδικευμένο" αγοραστικό κοινό.

Τέλος, και εφόσον αρχίσουν να εμφανίζονται στην αγορά αρκετοί τίτλοι για τον επεξεργαστή Power VR PCX2 που χρησιμοποιεί η m3D, η κάρτα της Matrox μπορεί να αποτελέσει άριστη επιλογή, αφού η απόδοση που σημειώνει -με κώδικα γραμμένο ειδικά για αυτή- είναι αντίστοιχη των καρτών με το Voodoo Graphics, ενώ η τιμή της αρκετά χαμηλότερη.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ ΤΩΝ ΚΑΡΤΩΝ ΣΕ ΤΡΙΣΔΙΑΣΤΑΤΑ ΓΡΑΦΙΚΑ ΚΑΤΩ ΑΠΟ ΤΟ ΠΡΟΤΥΠΟ DIRECT3D




ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ ΣΕ DIRECTDRAW
250
200
150
100
50
0
STB VELOCITY 128
DIAMOND VIPER V330
ATI XPERT@PLAY
HERCULES STINGRAY 128/3D S3318TV
STB NITRO 3D
MATROX MYSTIQUE 220
DIAMOND STEALTH 3D 2400 PRO
MATROX MILLENNIUM II
HERCULES TERMINATOR 3D/DX
DIAMOND FIREGL 1000 PRO
ATI 3D PRO TURBO PC2TV
CREATIVE LABS GRAPHICS BLASTER EXXTREME
DIAMOND STEALTH II S220
ELSA GLORIA SYNERGY


ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ ΚΑΤΩ ΑΠΟ DOS
30
25
20
15
10
5
0
DIAMOND VIPER V330
STB VELOCITY 128
ATI 3D PRO TURBO PC2TV
ATI XPERT@PLAY
DIAMOND STEALTH 3D 2400 PRO
MATROX MILLENIUM II
MATROX MYSTIQUE 220
HERCULES STINGRAY 128/3D S3318TV
DIAMOND FIREGL 1000 PRO
ELSA GLORIA SYNERGY
CREATIVE LABS GRAPHICS BLASTER EXXTREME
DIAMOND STEALTH II S220
STB NITRO 3D
HERCULES TERMINATOR 3D/DX



ΜΙΚΡΟ ΛΕΞΙΚΟ ΤΕΧΝΙΚΩΝ 3D ΟΡΩΝ

Στη συνέχεια γίνεται αναφορά στις σημαντικότερες τεχνικές επεξεργασίας μίας τρισδιάστατης εικόνας, οι οποίες ενδέχεται να περιλαμβάνονται στον επεξεργαστή της κάρτας γραφικών. Ωστόσο, είναι λίγοι οι επεξεργαστές που υποστηρίζουν όλες τις ακόλουθες τεχνικές και είναι σε θέση να προσφέρουν ικανοποιητική απόδοση σε καθεμία από αυτές.

ALPHA BLENDING
Χρησιμοποιείται για τη σωστή απόδοση εφέ διαφάνειας και θαμπάδας σε αντικείμενα που βρίσκονται κάτω από διάφορες διαφανείς ή ημιδιαφανείς επιφάνειες (π.χ. γυαλί).

ANTIALIASING
Επιτυγχάνει την εξομάλυνση των ανωμαλιών που παρατηρούνται στα αντικείμενα μίας εικόνας εξαιτίας του τετράγωνου σχήματος των pixels.

ATMOSPHERIC EFFECTS
Αναφέρεται στο συνδυασμό των τεχνικών Depth Queing και Fogging, οι οποίες προσφέρουν "ατμοσφαιρικό" τοπίο.

BILINEAR TEXTURE FILTERING
Από τις σημαντικότερες τεχνικές, προσφέρει τρισδιάστατη εικόνα χωρίς "pixel-ιασμα" (δηλαδή, αφαιρεί τα μεγάλα τετράγωνα pixels).

DEPTH CUEING
Χρησιμοποιείται για τη μείωση της έντασης και/ή την αλλοίωση του χρώματος ενός αντικειμένου, καθώς αυτό απομακρύνεται από τον παρατηρητή.

DITHERING
Μπορεί να δημιουργήσει ένα χρώμα που δεν βρίσκεται στο διαθέσιμο χρωματικό φάσμα.

FOGGING
Εξομοιώνει την ομίχλη με διαβαθμιζόμενη θαμπάδα στις διάφορες περιοχές μιας τρισδιάστατης εικόνας.

GOURAUD SHADING
Αναπτυγμένη τεχνική φωτοσκίασης των πολυγώνων μιας εικόνας και απαραίτητο στοιχείο για 3D γραφικά υψηλής πιστότητας.

MIP MAPPING
Αυξάνει τη λεπτομέρεια ενός αντικειμένου καθώς αυτό πλησιάζει προς τον παρατηρητή και επίσης ευθύνεται για την ανάλογη μείωση καθώς απομακρύνεται.

PERSPECTIVE CORRECTION
Διορθώνει την απόκλιση από τη νοητή γραμμή που εμφανίζεται σε ένα background texture, το οποίο εφαρμόζεται σε μία εικόνα που θέλει να προσδώσει την αίσθηση του βάθους.

PHONG SHADING
Ισχυρή τεχνική για τη φωτοσκίαση των πολυγώνων που απαρτίζουν μία 3D εικόνα, χρειάζεται όμως πολύ μεγάλη υπολογιστική δύναμη.

SPECULAR HIGHLIGHTS
Δημιουργεί διάφορες αντανακλάσεις σε λαμπερές 3D επιφάνειες, ώστε να δώσει την εντύπωση ότι αντανακλάται φως στα αντικείμενα, όπως και στον πραγματικό κόσμο.

TEXTURE COMPOSITING, MORPHING, ANIMATION
Οπτικά εφέ που εφαρμόζονται στα textures και αναπαράγονται σε αληθινό χρόνο, ώστε να προσδώσουν μία αίσθηση αληθοφάνειας στην εικόνα.

TEXTURE MAPPING
Διαδικασία που χρησιμοποιείται για την προσθήκη υφής στα αντικείμενα μίας εικόνας. Απαραίτητο στοιχείο για τα 3D γραφικά.

TRILINEAR TEXTURE FILTERING
Είδος φιλτραρίσματος των textures που πετυχαίνει αποτελέσματα ποιοτικά ανώτερα από αυτά του Bilinear Texture Filtering, όμως έχει ανάγκη μεγαλύτερης ισχύος.

Z-BUFFERING
Ελέγχει το βάθος κάθε πολυγώνου που συνθέτει ένα αντικείμενο -από τη γωνία του παρατηρητή-, έτσι ώστε αντικείμενα που βρίσκονται κρυμμένα πίσω από άλλα σε μια σκηνή να εμφανίζονται και να εξαφανίζονται με μεγάλη ακρίβεια, καθώς ο παρατηρητής μετακινείται.

ΕΝΑ ΕΝΥΔΡΕΙΟ ΣΤΟ PC ΣΑΣ

Επ' ευκαιρία του πρώτου τεύχους του 1998 σας εύχομαι ο νέος χρόνος να σας χαρίσει ευτυχία και καλές PC εμπειρίες. Το νέο έτος για εμάς τους "κομπιουτερόβιους" αναμένεται συναρπαστικό, αφού η καλή μας φίλη Microsoft θα κυκλοφορήσει τα νέα Windows 98. Εκτός των άλλων, η στήλη "PC Experience" σε αυτό το πρώτο τεύχος της χρονιάς φιλοξενεί, μεταξύ άλλων, ένα θέμα σχετικό με Virtual Creatures...

του David Meftah
davidm@compulink.gr

Το δεύτερο μεγάλο hobby μου μετά την Πληροφορική είναι η συντήρηση τροπικών ψαριών σε κατάλληλα για το σκοπό αυτόν ενυδρεία. Ισως αναρωτηθείτε τι σχέση μπορεί να έχουν οι ψυχρά λογικοί υπολογιστές με τα συμπαθέστατα αυτά πλάσματα. Μέχρι πριν από λίγο καιρό, το μόνο που, κατ' εμέ, συνέδεε αυτούς τους δύο τόσο διαφορετικούς κόσμους ήταν αφ' ενός η καταχώριση στο Excel του αρχείου γεννήσεων θηλυκών ζωοτόκων ψαριών του ενυδρείου μου όπως τα Guppy και τα Molly και αφ' ετέρου η παρακολούθηση στο Internet σχετικών για τα ενυδρεία ιστοσελίδων. Τώρα όμως κάτι άλλαξε στον υπολογιστή μου και ίσως αλλάξει και στον δικό σας. Πώς θα σας φαινόταν αν συντηρούσατε στον υπολογιστή σας ένα πανέμορφο τροπικό ψαράκι, του οποίου η ζωή εξαρτάται από τη σημασία και τη φροντίδα που εσείς θα του δίνετε; Ολα αυτά μη σας φαίνονται παράλογα. Θυμάστε μήπως, πριν από περίπου δύο χρόνια, που μας βομβάρδιζαν τα μέσα μαζικής ενημέρωσης με πληροφορίες σχετικές με τη νέα τρέλα που κυκλοφορούσε στην Ιαπωνία και αφορούσε στα ηλεκτρονικά ζωάκια, τα οποία έπρεπε να "τρέφονται" σε τακτές ώρες και με σωστά γεύματα, ειδάλλως εγκατέλειπαν τον μάταιο τούτο κόσμο; Οποια και αν είναι η απάντηση, μία επίσκεψη στο πλησιέστερο μεγάλο κατάστημα παιχνιδιών θα σας πείσει, αφού κυκλοφορούν στην αγορά μπρελόκ που προσομοιάζουν αυτά τα ζωάκια. Ενα τέτοιο ζωάκι και συγκεκριμένα ψαράκι μάς προσφέρει η Hewlett Packard. Το Mopy Fish είναι ένα συμπαθέστατο τροπικό ψαράκι της οικογένειας Parrot Fish (Hoplachus Psitticus). Ονομάστηκε Mopy πιθανόν για να θυμίζει τον όρο MOP (Multiply Original Printings). Το Mopy μπορείτε να βρείτε στη διεύθυνση www.hp.com/go/fish. Μετά την εγκατάσταση, κάνοντας διπλό κλικ στο shortcut που έχει προστεθεί στο desktop του υπολογιστή σας ή περιμένοντας τον προκαθορισμένο για τον screensaver χρόνο, θα δείτε την οθόνη σας να μεταλλάσσεται σε ένα μικρό ενυδρείο μέσα στο οποίο ζει το κατακόκκινο Mopy Fish. Μερικά κλικ πάνω του το κάνουν να παίξει μαζί σας. Στο κάτω μέρος της οθόνης υπάρχει ένα όστρακο που με ένα κλικ σας δίνει τις οθόνες του Help, ενώ το μικρό δοχείο περιέχει την τρο-



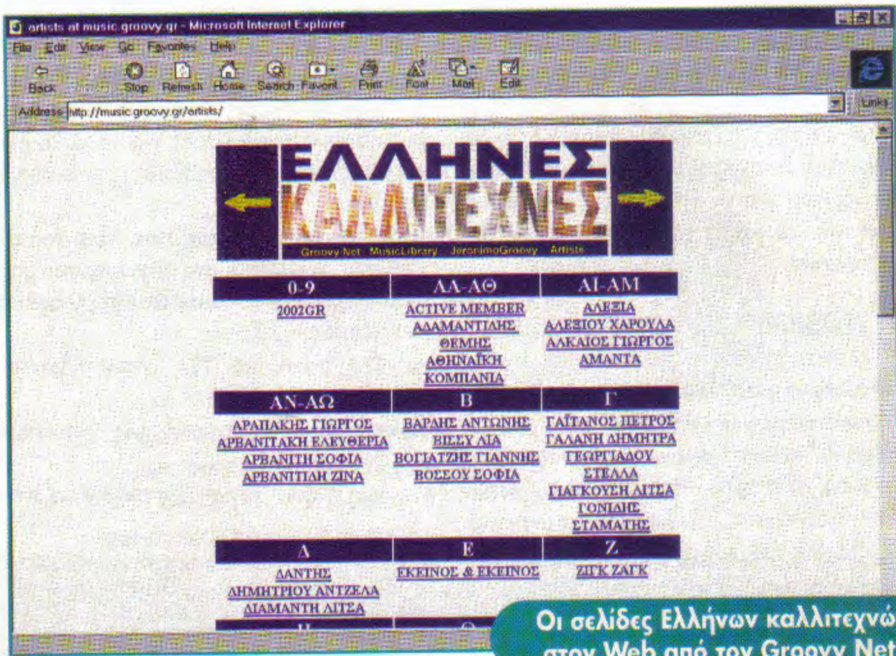
Η μουρίτσα του Mopy Fish.



Το Parrot Fish της HP.

φή του Mopy σε φιαλίδια. Το ψάρι συμπεριφέρεται ακριβώς όπως τα ψαράκια του συγκεκριμένου είδους και η συμπεριφορά του εξαρτάται καθαρά από τη δική σας φροντίδα. Οταν το ταΐζετε κάθε μέρα και μάλιστα μια συγκεκριμένη ώρα της ημέρας, το Mopy νιώθει πολύ καλά και είναι υγιέστατο. Αν ξεχνάτε να του δώσετε τα γεύματα, τότε το ψαράκι θα αρρωστήσει και στο τέλος θα πεθάνει. Κάθε μέρα που περνά συλλέγετε πόντους, ανάλογα με τους οποίους κερδίζετε δώρα για το virtual ενυδρείο σας. Ετσι, με 800 πόντους παίρνετε ένα βραχάκι με φυτά, με 1.600 πόντους το ενυδρείο αποκτά και φυσαλίδες για καλύτερη οξυγόνωση, με 2.400 πόντους γίνεται δικό σας το θερμόμετρο και, τέλος, με 3.200 πόντους αποκτάτε αφροδισιακή τροφή, την οποία τρώγοντας το ψαράκι σάς δίνει φιλάκια στην οθόνη.

Το Mopy Fish είναι αποτέλεσμα χιλιάδων ωρών παρακολούθησης και καταγραφής της συμπεριφοράς δύο ψαριών-μοντέλων που χρησιμοποιήθηκαν για το σκοπό αυτόν. Μία τέλεια δημιουργία, αποτέλεσμα μιας εξαίρετης εργασίας.



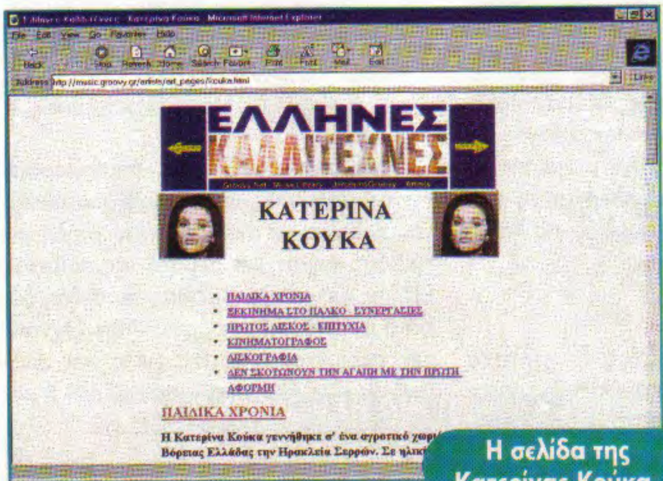
Οι σελίδες Ελλήνων καλλιτεχνών στον Web από τον Groovy Net.

ΕΛΛΗΝΕΣ ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΕΣ ΣΤΟΝ WEB

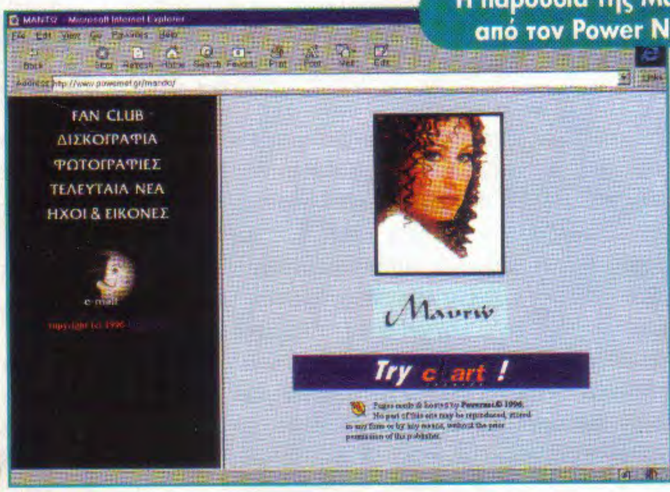
Ο Web ως μέσο παρουσίασης ασφαλώς δεν θα άφηνε αδιάφορους τους Ελληνες καλλιτέχνες, αφού μέσα από τις ιστοσελίδες του μπορούν να δίνουν πληροφορίες για το άτομό τους, ενώ παράλληλα έχουν μία καθαρά cyber επικοινωνία με τους θαυμαστές τους. Μάλιστα η Μαντώ διαθέτει Fan Club και μέσω της σελίδας της τα μέλη του club απολαμβάνουν διαφόρων προνομίων.

Τις περισσότερες παρουσίες καλλιτεχνών στο Internet φιλοξενεί ο Internet Provider Groovy Net (www. groovy.gr), ο οποίος έχει σχέση με τον γνωστό ραδιοφωνικό σταθμό Jeronimo Groovy.


Και ο Στέφανος Κορκολής εδώ.



Η σελίδα της Κατερίνας Κούκα.



Η παρουσία της Μαντώ από τον Power Net.

Στη διεύθυνση www.music.groovy.gr/artists παρουσιάζονται περισσότεροι από 40 τραγουδιστές όλου του φάσματος του ελληνικού τραγουδιού. Μεταξύ τους η Κατερίνα Κούκα, ο Στέφανος Κορκολής, η Σοφία Αρβανίτη κ.ά. Η σελίδα της Μαντώ φιλοξενείται στον Power Net (www.powernet. gr) και στη διεύθυνση www.powernet.gr/mando.

LEDSIGN 2.7: ΔΙΕΥΚΡΙΝΙΣΕΙΣ

Μετά την κυκλοφορία του τεύχους Οκτωβρίου, στο οποίο η παρούσα στήλη ήταν αφιερωμένη στο Java Applet LedSign 2.7 και στον τρόπο με τον οποίο αυτό πρέπει να στηθεί, έλαβα πολλά e-mails από αναγνώστες που μου ζητούν περισσότερες διευκρινίσεις ή και απαντήσεις σε τυχόν προβλήματα που συνάντησαν κατά την προσπάθεια ενσωμάτωσης στις δικές τους σελίδες αυτού του applet. Στη συνέχεια παραθέτω την επιστολή του κ. Βλαδίμηρου Ι. Ιτσιου, ο οποίος έκανε μία πολύ σωστή παρατήρηση:

Αγαπητέ κύριε Δαβίδ,

Κατέβασα το LedSign μετά το άρθρο στο PC MASTER, αλλά έχω ένα πρόβλημα. Συγκεκριμένα, όταν προσπαθώ, χρησιμοποιώντας το WS FTP 95, να ανεβάσω τα LED, CLASS, JAVA, το πρόγραμμα μου λέει ότι η GEOCITIES δεν υποστηρίζει τέτοιου τύπου αρχεία και δεν μπορούν να ανέβουν!!! Θέλω να μου πείτε ποια αρχεία πρέπει να ανεβάσω στη σελίδα μου και πώς μπορέσατε να τα ανεβάσετε εσείς επιτυχώς!!!

Ευχαριστώ προκαταβολικά.

Μετά τιμής,
Βλαδίμηρος Ι. Ιτσιος
Λογιστής/Προγραμματιστής

Ο κ. Ιτσιος έχει απόλυτο δίκιο. Πράγματι, η Geocities δεν υποστηρίζει όλους τους τύπους αρχείων, παρά μόνο έναν περιορισμένο αριθμό για καθαρά λόγους ασφαλείας. Για να αποφύγω αυτόν τον περιορισμό, κατέφυγα σε ένα τέχνασμα που, ευτυχώς για μένα αλλά και για εσάς, στέφθηκε με απόλυτη επιτυχία, όπως άλλωστε μπορείτε να διαπιστώσετε και στη σελίδα μου στην Geocities. Παρέλειψα να σας επισημάνω αυτήν τη, σημαντική κατά τα άλλα, λεπτομέρεια γιατί απλούστατα δεν θυμήθηκα την ώρα που έγραφα το αφιέρωμα το πρόβλημα που είχα αντιμετωπίσει. Ελπίζω στην κατανόησή σας. Πρέπει να ευχαριστήσουμε τον κ. Ιτσιο για τη ευκαιρία που μας έδωσε να επιλύσουμε αυτό το πρόβλημα.

Στη συνέχεια, λοιπόν, σας δίνω τα αρχεία που βρίσκονται στο directory που μου παραχωρεί η Geocities και έχουν σχέση με το LedSign 2.7:

Default.txt	Demo.txt
FuncInfo.class	FuncInfo.java
Index.class	Index.java
LED.class	LED.java
LEDMessage.class	LEDMessage.java
Letters.class	Letters.java
linkList.class	linkList.java
Pixelize.class	Script.class
Script.java	

Τα αρχεία στα οποία αντιμετώπισα πρόβλημα είναι τα Default.font (αρχείο γραμματοσειράς) και Demo.led (script με το κείμενο και τις ρυθμίσεις του LedSign 2.7). Προκειμένου να παρακάμψω το πρόβλημα μετονόμασα τα extensions από .led και .font σε .txt, τα οποία αποδέχεται ο μηχανισμός αποστολής αρχείων στην Geocities. Στα αρχεία με extensions .class και .java δεν αντιμετώπισα παρόμοιο πρόβλημα, ίσως όμως η Geocities να έχει συμπεριλάβει στους περιορισμούς αρχείων και αυτά της Java. Δοκιμάστε να αλλάξετε τα extensions με αποδεκτά, ενημερώνοντας ταυτόχρονα και τα scripts.

ΠΑΙΔΕΙΑ & ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΓΛΩΣΣΑ

Πριν από μερικές ημέρες έλαβα το ακόλουθο e-mail από τον αγαπητό αναγνώστη Δημήτριο Καβακόπουλο σχετικά με την ελληνική γλώσσα στα PCs, αλλά και τη σχέση Παιδείας και Πληροφορικής. Ας δούμε τις απόψεις του φίλου μας.

Αγαπητέ David,

Πιστεύω πως το κράτος πραγματικά πάσχει από αδιαφορία και έλλειψη νοημοσύνης... Γιατί το λέω αυτό; Πολύ απλά, όπως τόνισε και ο Κώστας στο τεύχος 90, οι προσπάθειες διδασκαλίας Πληροφορικής είναι από κακές έως μηδαμινές. Αντί λοιπόν το κράτος να κοιτάξει να εξοπλίσει τα σχολεία (Γυμνάσια και Λύκεια) με νέες τεχνολογίες, καθώς και με εκπαιδευτικά σεμινάρια για τους καθηγητές του μαθήματος αυτού (αλήθεια, έχεις δει καθηγητή να επιμένει πως δεν έχουν όλα τα 586 motherboards Flash EPROM's BIOS;) δίνει δωρεάν δεκαήμερες διακοπές στη Γαλλία.

Αλήθεια! Ενα σχολείο εδώ στη Θεσσαλονίκη φεύγει για δεκαήμερη εκδρομή στη Γαλλία. ΟΛΑ ΠΛΗΡΩΜΕΝΑ από το κράτος! Αίσχος! Επειτα από αυτά απορώ πώς είναι δυνατόν να αρχίσει ο κόσμος να ασχολείται με την Πληροφορική (και με τους υπολογιστές γενικότερα), όταν οι μαθητές αντιμετωπίζουν το μάθημα της Πληροφορικής ως αγγαρεία, ο δε εξοπλισμός περιλαμβάνει δίκτυο όπου ο server είναι ένας 486/40 και οι clients 386SX/16 χωρίς δίσκο και 1Mbyte μνήμης. Τι είπατε; Windows; Ναι, φυσικά κάναμε και Windows. Μόνο ένα δύο μαθήματα και αυτά... Windows 3.0!!! Ακριβώς, 3.0! Τι να πει κανείς; Ο,τι και να πει λίγο θα είναι.

Σχετικά τώρα με τη γλώσσα στα PCs. Μα είναι δυνατόν; Ξέρεις πώς μετέφρασε ένας φίλος μου το TRACK BALL; Κυλιόσφαιρα. Σωστά διάβασες! Ακου κυλιόσφαιρα... Συμφωνώ και πάλι με τον Κώστα ότι η ελληνική ορολογία στους υπολογιστές έχει και όρια (εντάξει, το να πεις οθόνη 15 ιντσών, αλλά όχι και εικονοστοιχείο (Pixel)... 'Η το άλλο; Σας παρακαλώ, να μου απαντήσετε μέσω τηλε-ομοιοπαθητικής μηχανής (FAX). Το άκουσα και αυτό σε μία συζήτηση και έπαθα! Μα είμαστε σοβαροί; Μα τα χίλια οπτικοδισκόφωνα (CDs)!

ΥΓ.: Θα το δημοσιεύσεις, ε;

Οπως βλέπεις, φίλε μας, δημοσιεύσαμε την επιστολή σου, στο πλαίσιο του διαλόγου που έχουμε ανοίξει από τη στήλη για τα τόσο σημαντικά θέματα της παιδείας και της ελληνικής γλώσσας σε σχέση βέβαια με την Πληροφορική. Μην ξεχνάτε πως περιμένουμε και τις δικές σας απόψεις στη διεύθυνση του περιοδικού ή μέσω e-mail (davidm@compulink.gr). ■

Ο Θ Ο Ν Ε Σ L G

Οι οθόνες LG διαθέτουν ειδικές επιστρώσεις που βελτιώνουν την ποιότητα της εικόνας και μειώνουν την κούραση των ματιών. Έτσι όταν κάθεστε με τις ώρες μπροστά τους για να δουλέψετε ή να παίξετε κάποιο παιχνίδι το μόνο που νιώθετε στα μάτια σας είναι... η απόλαυση. Οι οθόνες LG κατασκευάζονται στην Ευρώπη με αυστηρές προδιαγραφές έτσι ώστε ν' ανταποκρίνονται στα υψηλά ποιοτικά



ΟΘΟΝΗ LG 77i - 17"
(1280 x 1024/60Hz)



ΟΘΟΝΗ LG 7D - 17"
(1280 x 1024/60Hz)
MULTIMEDIA

ΔΕΝ ΘΑ ΤΡΙΒΕΤΕ ΤΑ ΜΑΤΙΑ ΣΑΣ ΑΛΛΑ ΤΑ ΧΕΡΙΑ ΣΑΣ!

standards που συνήθως θέτετε εσείς... με τις απαιτήσεις σας! Αποκτήστε σήμερα λοιπόν μια από τις οθόνες LG και θα τρίβετε τα μάτια σας από... έκπληξη και τα χέρια σας από χαρά!



ΟΘΟΝΗ LG 5D - 15"
(1280 x 1024/60Hz)
MULTIMEDIA



ΟΘΟΝΗ LG 57i - 15"
(1280 x 768/60Hz)
DIGITAL

3 ΧΡΟΝΙΑ ΕΓΓΥΗΣΗ

ISO 9241-3

CYBERONICA
networks DISTRIBUTION

ΑΓΙΟΥ ΝΙΚΟΛΑΟΥ 79 & Λ. ΒΟΥΛΙΑΓΜΕΝΗΣ 128
166 74 ΓΛΥΦΑΔΑ - ΤΗΛ.: 96 42 700 - FAX: 96 00 740

LG

dot&dash

ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΓΡΑΦΕΙΟΥ

Το απόλυτο όπλο ηλεκτρονικής σχεδίασης του γραφείου μας

Δύο πολύ ενδιαφέρουσες σχεδιαστικές εφαρμογές κυκλοφόρησαν πρόσφατα από τις εκδόσεις "Κλειδάριθμος" σε συνεργασία με τη γερμανική εταιρία Data Becker. Οι συγκεκριμένες εφαρμογές χαρακτηρίζονται από το στοιχείο του επαγγελματισμού, όμως ακόμη και οι μη μυημένοι χρήστες μπορούν να τις προσεγγίσουν και να τις δουλέψουν. Η πρώτη εφαρμογή, την οποία εξετάζουμε στο παρόν τεύχος, έχει την ονομασία "Σχεδιασμός Γραφείου" και η δεύτερη, με την οποία θα ασχοληθούμε διεξοδικά τον επόμενο μήνα, ονομάζεται "Σχεδιασμός Κατοικίας".

του Γιώργου Αναστασάκη
ganasta@compulink.gr

Αραγε χωρά το γραφείο μου σε εκείνη τη γωνιά; Ή μήπως όχι, και πάει χαμένη η μετακόμιση που έχω στα σκαριά; Μένει αρκετός χώρος για τον υπολογιστή μου; Και τη βιβλιοθήκη, που είναι μεγάλη, πού θα την τοποθετήσω; Αυτά και άλλα ερωτήματα βασανίζουν πολλούς από εμάς που περνάμε αρκετές ώρες της ημέρας στο γραφείο μας. Είναι βέβαιο, λοιπόν, πως αυτό θα πρέπει να είναι όσο γίνεται πιο λειτουργικό, για τη μέγιστη δυνατή απόδοσή μας.

Εχουμε διαβάσει κατά καιρούς σε διάφορα έντυπα πόσο μεγάλο ρόλο παίζει η καλύτερη εφικτή διάταξη των αντικειμένων που απαρτίζουν ένα γραφείο στην εργασιακή απόδοση. Οσο για τα ερωτήματα που προαναφέραμε, δεν εστιάζουν μόνο σε προσωπικό επίπεδο. Παράλληλα, αποτελούν "πονοκέφαλο" για όσους έχουν στη δικαιοδοσία τους τη συγκρότηση σύγχρονων και λειτουργικών εργασιακών χώρων, στους οποίους μπορεί να εργάζονται δεκάδες άτομα, όπως συμβαίνει σε μεγάλες επιχειρήσεις και οργανισμούς.

Για όλους τους ενδιαφερόμενους, η εφαρμογή από τις εκδόσεις "Κλειδάριθμος" και τη γερμανική εταιρία Data Becker έρχεται να δώσει τις κατάλληλες λύσεις με το δυνατόν λιγότερο κόστος. Αυτό σημαίνει ότι δεν χρειάζεται πλέον να σπαταλάτε πολύτιμο χρόνο και κόπο σε ενδεχόμενες ανακατατάξεις των γραφείων της επιχείρησής σας ή του προσωπικού γραφείου σας, προκειμένου να εξοικονομήσετε περισσότερα λειτουργικά τμήματα. Αρκεί βέβαια να δώσετε τις σωστές διαστάσεις του χώρου, όπου προτίθεστε να κάνετε αλλαγές, αλλά και το μέγεθος των επίπλων που τον απαρτίζουν.

Το setup της εφαρμογής είναι απλό και δεν θα αντιμετωπίσουν πρόβλημα ακόμα και οι πιο αρχάριοι χρήστες.

ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΠΡΩΤΗ ΕΠΑΦΗ ΜΕ ΤΗΝ ΕΦΑΡΜΟΓΗ

Μόλις ξεκινήσετε την εφαρμογή, μπορείτε να διαλέξετε από το menu Επιλογές την εντολή Σελίδα, προκειμένου να ορίσετε τις



διαστάσεις του φύλλου σχεδίασης που προτιμάτε. Πρέπει να τονίσουμε ότι το φύλλο που θα διαλέξετε εξαρτάται κυρίως από τις δυνατότητες του εκτυπωτή απ' όπου θα εμφανισθεί τελικά το σχέδιό σας, ενώ μπορείτε να μοιράσετε την εκτύπωση σε πολλά φύλλα χαρτιού, τα οποία θα συγκολλήσετε στη συνέχεια.

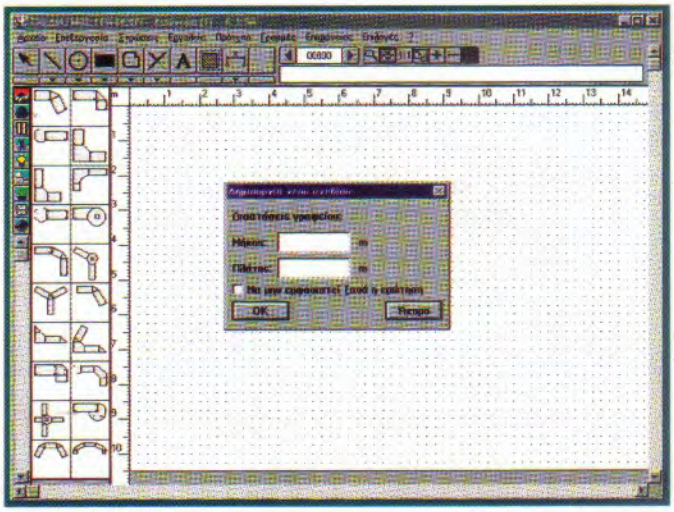
Η αμέσως επόμενη κίνησή σας θα πρέπει να εστιάζει στην προσπάθεια να δώσετε στο σχέδιό σας ένα χαρακτηριστικό όνομα και να το αποθηκεύσετε με αυτό. Το όνομα που θα δώσετε δεν θα πρέπει να είναι μεγαλύτερο από οκτώ χαρακτήρες ούτε να περιέχει ελληνικά γράμματα, σημεία στίξης ή άλλους ειδικούς χαρακτήρες.

Ξεκινάτε λοιπόν την εργασία σας σχεδιάζοντας την κάτοψη των χώρων, αρχίζοντας από τους τοίχους. Για να προσανατολιστείτε, πατήστε με το αριστερό πλήκτρο του ποντικιού στο κουμπί εμφάνισης του καννάβου. Ετσι, θα εμφανιστεί στην οθόνη σας ένας "ελκτικός" κάνναβος, που "έλκει" το δείκτη του ποντικιού στα σημεία του ακόμη και όταν δεν πατήσετε ακριβώς πάνω σε κάποιο από αυτά. Με αυτό τον τρόπο ο σχεδιασμός μιας ευθείας γραμμής απλουστεύεται φοβερά.

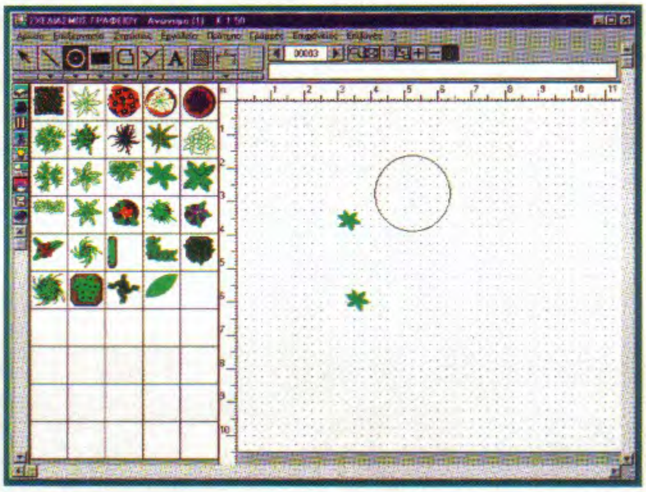
Σίγουρα, τα σχέδια που θα κατασκευάζετε στα πρώτα βήματα δεν θα είναι παρά ενδεικτικά. Ετσι, δεν χρειάζεται να ενδιαφερθείτε σε αυτό το στάδιο της προσαρμογής σας με το πρόγραμμα για τις υπόλοιπες αρχικές ρυθμίσεις και την κλίμακα. Αυτά αποτελούν στοιχεία της εφαρμογής που θα σας φανούν άκρως απαραίτητα στους μετέπειτα σχεδιασμούς του εργασιακού ή μη χώρου σας.

Προχωρώντας περνάμε στη φάση όπου θα πρέπει να εμφανίσετε την πτυσσόμενη γραμμή εργαλείων σχεδίασης χώρων, η οποία βρίσκεται κάτω από το εργαλείο σχεδίασης χώρων (το πέμπτο από αριστερά). Αφού γίνει αυτό, επιλέγετε το πρώτο από τα εργαλεία.

Οι τοίχοι ορίζονται πάντα από δύο διαγωνίως απέναντι σημεία τους, τα οποία θα καθορίσετε κάνοντας κλικ σε αυτά με το αριστερό πλήκτρο του mouse. Σχεδιάστε απλώς τους τοίχους, τον έναν απέναντι στον άλλον, σαν να ήταν μονοκόμματοι. Οσον αφορά στις πόρτες και τα παράθυρα, αυτά θα σας απασχολήσουν αργότερα. Το πρόγραμμα δίνει τη δυνατότητα να σβήσετε όποιο κομμάτι της εργασίας σας θεωρείτε ότι δεν αντιπροσωπεύει πλήρως αυτό που έχετε φανταστεί ή επιδιώξει.



Η εισαγωγική οθόνη της εφαρμογής, όπου ζητείται να ορίσουμε τις διαστάσεις του σχεδίου μας.

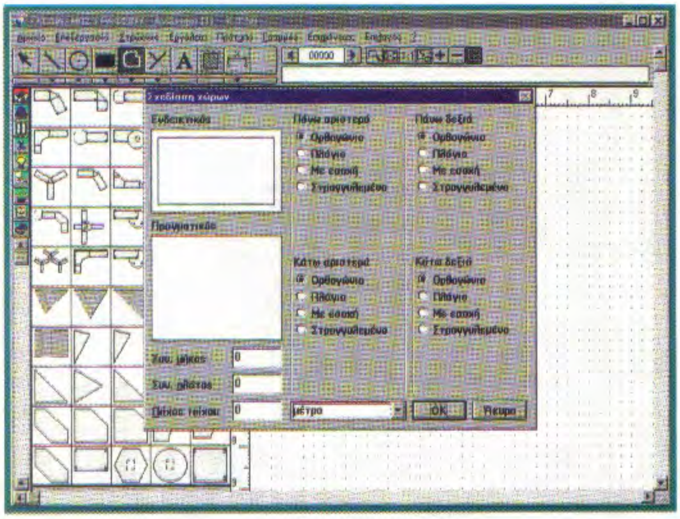


Τα έτοιμα σχέδια φυτών που προσφέρει το πρόγραμμα για τον καλλωπισμό του σχεδίου μας.

Αφού ολοκληρώσετε τη σχεδίαση των τοίχων, μπορείτε να προσθέσετε στο σχέδιο τις πόρτες, επιλέγοντας το εργαλείο που αφορά στο σχεδιασμό τους. Για να προσδιορίσετε τη μορφή της πόρτας πρέπει να διαλέξετε τον άξονα, την κάσα και την κλειδαριά της. Οπως βλέπετε, το πρόγραμμα μπαίνει σε λεπτομέρειες που ίσως να μην είχατε φανταστεί. Με παρόμοιο τρόπο γίνεται ο χειρισμός για τον ορισμό των παραθύρων. Αφού τελειώσετε και με αυτά, είστε πλέον έτοιμοι να αρχίσετε να τοποθετείτε τα έπιπλα στο νεοσχεδιαζόμενο γραφείο σας. Από τη στιγμή που ξεκινάτε την εφαρμογή ανοίγει μία βιβλιοθήκη σχημάτων (είναι η στήλη των συμβόλων στην αριστερή πλευρά της οθόνης). Στη μικρή κατακόρυφη γραμμή εργαλείων (στο αριστερό άκρο της οθόνης) μπορείτε, πατώντας το αριστερό πλήκτρο του ποντικιού, να επιλέξετε όποια υποκατηγορία συμβόλων θέλετε, ώστε να πάρετε από εκεί τα σχέδια των επίπλων που θα χρησιμοποιήσετε.

Μετά την τοποθέτηση κάποιου αντικειμένου στο δωμάτιο, αυτό βρίσκεται μεν εκεί που το αφήσατε, αλλά παραμένει και προεπιλεγμένο. Ετσι, αν θέλετε, για παράδειγμα, να σχεδιάσετε μια αίθουσα συσκέψεων και χρειάζεστε έξι ίδια καθίσματα, δεν είναι απαραίτητο να επιλέξετε έξι φορές το σχετικό σύμβολο και να το μεταφέρετε αντίστοιχες φορές στο σχέδιό σας. Αρκεί απλώς να τοποθετήσετε ένα αντίγραφό του στο clipboard, από όπου μπορείτε να το ξαναχρησιμοποιήσετε.

Στη συνέχεια, προσθέτετε στο σχέδιό σας όσα αντικείμενα θέλετε και με τη διάταξη της αρεσκείας σας. Αφού τελειώσετε, είστε έτοιμοι να εκτυπώσετε τα αποτελέσματα της εργασίας σας στο χαρτί. Αν στην εκτύπωση βγαίνουν "κινέζικα", μην ανησυχείτε, η λύση



Με την επιλογή "Σχεδίαση χώρων" προσφέρεται η δυνατότητα πολλών εναλλακτικών τρόπων σχεδίασης.

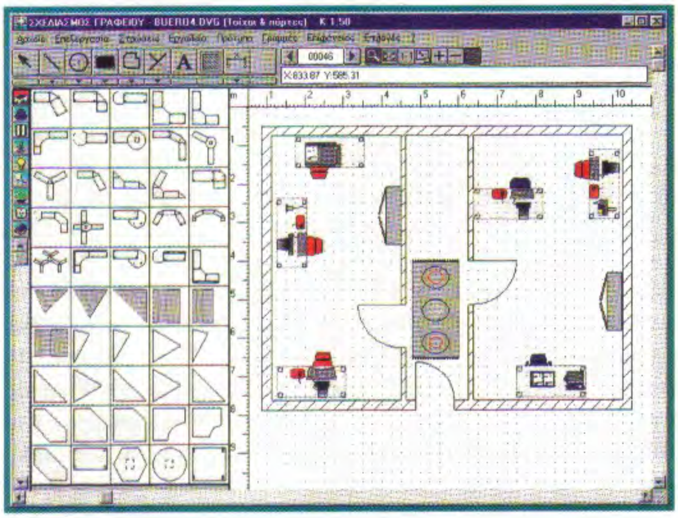
είναι απλή: δεν έχετε παρά να ενεργοποιήσετε την επιλογή "Προσαρμογή True Type" και όλα θα πάνε καλά.

Εμείς σας υποδείξαμε τα πρώτα βήματα. Εσείς έχετε πλέον τον πρώτο λόγο, προκειμένου να μετουσιώσετε τη φαντασία σας σε bytes και κατόπιν σε ένα όμορφα τυπωμένο σχέδιο. Το πρόγραμμα διαθέτει επίσης έτοιμα σχέδια γραφείων με τα οποία θα εκπλαγείτε, αν τα εξετάσετε λεπτομερώς. Αρκεί μονάχα να σας πούμε ότι μπορείτε να ορίσετε μέχρι και τις καλωδιώσεις των υπολογιστών που θα βρίσκονται μέσα στο γραφείο!

ΤΙ ΕΠΙΤΥΓΧΑΝΟΥΜΕ ΜΕ ΤΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

Χρησιμοποιώντας τη συγκεκριμένη εφαρμογή, σε πρώτη φάση πετυχαίνουμε να μειώσουμε στο ελάχιστο το κόστος μιας πιθανής ανακατάταξης των επίπλων του εργασιακού χώρου ή του γραφείου μας. Επίσης, σε κάθε ανάγκη προσθήκης νέων αντικειμένων δεν θα χρειαστεί να πονοκεφαλιάζουμε για το πού είναι προτιμότερο να τα τοποθετήσουμε, αφού μας δίνεται η δυνατότητα να κάνουμε όσους πειραματισμούς θέλουμε εύκολα και γρήγορα. Εάν, δε, κάποιος ασχοληθεί αρκετά με την εφαρμογή, και επιπλέον έχει κάποιο έμφυτο ταλέντο με το σχεδιασμό χώρων, μπορεί να δημιουργήσει ιδανικές συνθήκες εργασίας.

Τα εργαλεία σχεδίασης που προσφέρει η εφαρμογή είναι αρκετά, ενώ παράλληλα μεγάλος είναι και ο αριθμός των έτοιμων συμβόλων για γραφεία, ερμάρια, φωτιστικά κ.λπ. Ο βαθμός παρέμβασής μας σε ορισμένα λειτουργικά σημεία είναι πολύ αυξη-



μένος, ενώ οι πράγματι ατέλειωτες επιλογές που προσφέρονται ίσως αποτελούν το μόνο μειονέκτημα της εφαρμογής σε σχέση με τους αρχάριους που θα ασχοληθούν μαζί της.

Εργασιακός χώρος με πολλές θέσεις εργασίας. Προσέξτε τις λεπτομέρειες!

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Οπως θα διαπιστώσατε, ο Σχεδιασμός Γραφείου αποτελεί μία πλήρη -με όλη τη σημασία της λέξης- multimedia παραγωγή. Εκμεταλλεύεται στο έπακρο τις δυνατότητες των σύγχρονων πολυμέσων, προσφέροντας παράλληλα σημαντική βοήθεια σε καθημερινά ερωτηματικά που μας βασανίζουν, σε ό,τι αφορά στην καλύτερη χωροθέτηση των επίπλων και των λοιπών αντικειμένων που βρίσκονται στο γραφείο μας. Η εφαρμογή συνοδεύεται από ένα πολύ κατατοπιστικό manual στα ελληνικά, το οποίο παρέχει πλήθος πληροφοριών για το πώς θα οργανώσουμε καλύτερα το γραφείο μας, καθώς και χρήσιμες συμβουλές για την ενασχόλησή μας με το πρόγραμμα. ■

ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΓΡΑΦΕΙΟΥ

Κατασκευαστής: Κλειδάριθμος - Data Becker
Λειτουργικό: Windows 3.1 ή 3.11, Windows 95
Ελάχιστες Απαιτήσεις: PC 486/SX 33 MHz, 4MB RAM, κάρτα οθόνης με τουλάχιστον 256 χρώματα.
Προτεινόμενο Σύστημα: PC 486/DX2 80, 8MB RAM, κάρτα οθόνης με τουλάχιστον 256 χρώματα και λειτουργικό Windows 95.
Διάθεση: Κλειδάριθμος, Στουρνάρη 37Β, τηλ.: 3829629
Τιμή: 9.900 δρχ.

LIGHTWAVE 5.5
Δώστε ζωή στις ιδέες σας!

Το Lightwave αποτελεί ένα από τα πιο δημοφιλή και εύχρηστα πακέτα σχεδίασης και απόδοσης σε τρεις διαστάσεις. Επειτα και από δική σας απαίτηση αποφασίσαμε να αφιερώσουμε την παρούσα στήλη στην παρουσίαση του προγράμματος, ώστε να εμβαθύνουμε στις πολλές και ενδιαφέρουσες δυνατότητές του. Το αποτέλεσμα εμφανίζεται στις σελίδες που ακολουθούν.

Του Κώστα Καρπούζη
kkarpou@softlab.ntua.gr

Πώς είναι δυνατόν ο αμίμητος Mr Bean να κάνει παρέα με δύο γευστικά "M&Ms" ή οι καραμελίτσες να το ρίχνουν στη γυμναστική και την ηλιοθεραπεία; Απλώς η τελευταία έκδοση του Lightwave της NewTek δίνει τη δυνατότητα να μοντελοποιήσουμε και να δώσουμε ζωή στις σκηνές που φανταζόμαστε, χωρίς κανέναν περιορισμό ή συμβιβασμό. Απλά ή πολύπλοκα αντικείμενα μπορούν να συνδυαστούν με εντυπωσιακά οπτικά εφέ (θυμηθείτε τα τηλεοπτικά "Babylon 5" και "Seaquest") ή ακόμα και με πραγματικό video και να δώσουν τις εικόνες που μέχρι τώρα υπήρχαν μόνο στη φαντασία μας ή ήταν αποκλειστικότητα πανάκριβων υπολογιστικών συστημάτων. Επίσης, το Lightwave μπορεί να αποδώσει τα θαύματά του ακόμα και στον ταπεινό υπολογιστή που διαθέτουμε στο σπίτι ή το γραφείο. Θα χρειαστεί βέβαια να οπλιστούμε με περισσότερη υπομονή, ωστόσο το πιο σημαντικό είναι ότι τώρα όλοι έχουμε την ευκαιρία να πειραματιστούμε με τα εργαλεία που χρησιμοποιούν οι επαγγελματίες. Αν δε κάποια στιγμή θελήσουμε να επενδύσουμε σε ένα ισχυρότερο μηχάνημα, το Lightwave θα εμφανίσει τον καλύτερο εαυτό ενός γρήγορου επεξεργαστή ή μιας κάρτας γραφικών που επιταχύνει τις λειτουργίες OpenGL.



Η ΠΡΩΤΗ ΜΑΤΙΑ

Σε αντίθεση με άλλα συγγενικά πακέτα, όπως το 3D Studio MAX ή το Truespace, τα οποία χρησιμοποιούν ενιαίο interface για όλες τις λειτουργίες που προσφέρουν, στο Lightwave η εργασία χωρίζεται σε δύο διαφορετικά τμήματα, το Modeler και το Layout. Τούτο, βέβαια, δεν αποτελεί πρόβλημα ακόμα και για κάποιον που έχει ήδη συνηθίσει έναν διαφορετικό τρόπο εργασίας, μια και τα δύο αυτά τμήματα επικοινωνούν μεταξύ τους με το απλό πάτημα ενός πλήκτρου. Ενα άλλο στοιχείο που παρατηρεί κάποιος δουλεύοντας με το Lightwave είναι η απουσία εικονιδίων από την περιοχή εργασίας. Αντίθετα, όλα τα εργαλεία του Lightwave επιλέγονται με το πάτημα πλήκτρων, τα οποία είτε είναι ενσωματωμένα στο κυρίως interface είτε εμφανίζονται ομαδοποιημένα μέσα σε κάρτες. Ετσι, λοιπόν, η λογική διαδικασία που θα μπορούσε να ακολουθήσει ο χρήστης είναι πρώτα η κατασκευή των αντικειμένων του στο Modeler, στη συνέχεια η επιλογή των τμημάτων της επιφάνειάς τους που θα έχουν διαφορετικές ιδιότητες (χρώμα, γυαλάδα, τραχύτητα κ.λπ.) και, τέλος, η εισαγωγή τους στο Layout. Μπορούμε να κατασκευάσουμε φωτεινές πηγές διάφορων ειδών, να ορίσουμε την ακριβή μορφή της επιφάνειας των αντικειμένων και να αλλάξουμε τη θέση και τη μορφή τους κατά την εξέλιξη της σκηνής (animation). Κατόπιν, μπορούμε να προσθέσουμε ειδικά εφέ, όπως συστήματα σωματιδίων ή ομίχλη και, τέλος, να αποδώσουμε τη σκηνή σε μια στατική εικόνα ή ένα αρχείο FLC ή AVI. Ενα ακόμα θετικό στοιχείο του Lightwave είναι το γεγονός ότι οι δυνατό-

τητές του μπορούν εύκολα να πολλαπλασιαστούν με τη χρήση εξωτερικών προγραμμάτων (plug-ins). Ενώ όμως άλλα πακέτα προσφέρουν ένα βασικό μόνο σύνολο λειτουργιών και αφήνουν σε τρίτους προγραμματιστές την υλοποίηση των πιο προχωρημένων εργαλείων, το Lightwave παρέχει απλόχερα τέτοιες δυνατότητες, που σε άλλες περιπτώσεις απαιτούν την αγορά των πρόσθετων plug-ins. Μεταξύ αυτών είναι η χρήση των bones για την εύκολη και ρεαλιστική εμψύχωση αντικειμένων (θυμηθείτε τις διαφημίσεις των "M&Ms"), τα εφέ που έχουν σχέση με φωτεινές πηγές (lens flares) ή με κάμερες (depth of field), αλλά κυρίως η χρήση ray tracing για την απόδοση των πιο εντυπωσιακών σκιών και ανακλάσεων που έχουμε δει από προσωπικό υπολογιστή και εμπορικό πρόγραμμα. Αθροίζοντας, λοιπόν, όλες αυτές τις ευκολίες, δεν είναι δύσκολο να ανακαλύψουμε γιατί το Lightwave σημειώνει τόσο μεγάλη επιτυχία στην αγορά του show business, την πιο απαιτητική αναμφισβήτητα σε σχέση με αυτήν των υπολογιστών.

ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ ΤΩΝ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΩΝ

Το τμήμα του Lightwave που αφορά στη μοντελοποίηση των αντικειμένων, το Modeler, είναι τόσο ολοκληρωμένο που θα μπορούσε ίσως να αποτελεί και ένα ξεχωριστό πακέτο. Με το πάτημα ενός πλήκτρου μπορούμε να κατασκευάσουμε κάποιους από τους βασικούς τύπους αντικειμένων και να τους επεξεργαστούμε τόσο με το ποντίκι όσο και με την εισαγωγή των αριθμητικών παραμέτρων που τους περιγράφουν. Για τη δημιουργία πιο σύνθετων αντικειμένων μπορούμε να ζωγραφίσουμε ένα δισδιάστατο προφίλ, είτε σαν μια απλή γραμμή είτε σαν ένα σύνολο σημείων, και περιστρέφοντάς το στο χώρο (lathe) να κατασκευάσουμε κάτι που να μοιάζει με βάζο ή μπουκάλι, ή ανυψώνοντάς το (extrude) κατά μήκος μίας από τις διαστάσεις του να κατασκευάσουμε, για παράδειγμα, ένα τρισδιάστατο λογότυπο. Πολλές από αυτές τις λειτουργίες που πραγματοποιούνται σε ξεχωριστά βήματα έχουν αυτοματοποιηθεί - για παράδειγμα, το plug-in LW_SeaShell χρησιμοποιεί ως βάση ένα απλό κυκλικό σχήμα και το περιστρέφει με τέτοιον τρόπο στο χώρο ώστε να δημιουργεί ένα κοχύλι. Αντίστοιχα, το plug-in LW_TextCompose δέχεται ως είσοδο μία ή περισσότερες λέξεις και κατασκευάζει αυτόματα ένα τρισδιάστατο αντικείμενο που μπορεί να είναι σκαλισμένο (bevel) στις άκρες του ή να έχει τη μορφή μιας επιγραφής από νέον. Αν θέλουμε να δημιουργήσουμε μια ομαλή, αλλά όχι απαραίτητα συμμετρική, επιφάνεια, μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε το εργαλείο Patch. Φανταστείτε το σκαρί μιας βάρκας: αν είχαμε τρεις καμπύλες που να περιγράφουν τον τρόπο με τον οποίο μεταβάλλεται η επιφάνειά μας ξεχωριστά κατά τις τρεις διαστάσεις, τότε το εργαλείο αυτό θα ανακατασκεύαζε την εν λόγω επιφάνεια με όση λεπτομέρεια εμείς θέλαμε.

Προχωρώντας στην επεξεργασία των αντικειμένων, το Lightwave προσφέρει μια μεγάλη ποικιλία εργαλείων για το μετασχηματισμό των κορυφών και των ακμών των αντικειμένων μας, όπως το λύγισμα ή το σκάλισμα μιας περιοχής ή το "τράβηγμα" των σημείων της με έναν μαγνήτη. Η πιο εντυπωσιακή όμως ιδέα που ενσωματώνεται στο Lightwave είναι τα MetaNURBS. Κάθε αντικείμενο μετατρέπεται προσωρινά σε ένα ομαλό σύνολο από καμπύλες - κάτι σαν πολλά patches μαζί - του οποίου η επεξεργασία του είναι απλή, σαν να πλάθουμε ένα αντικείμενο από πηλό. Με την ολοκλήρωση της επεξεργασίας, οι καμπύλες επιφάνειες που θα έχουμε μπορούν να προσεγγιστούν με πολύγωνα, των οποίων ο αριθμός μπορεί να ποικίλλει ανάλογα με τη σημασία κάθε τμήματος. Αν, για παράδειγμα, μοντελοποιούμε ένα αντικείμενο που να μοιάζει με κεφάλι, θα θέλουμε να δώσουμε μεγαλύτερη προσοχή στις περιοχές γύρω από τα μάτια και το στόμα, οι οποίες είναι πιο εκφραστικές, και στη μύτη που έχει μεγαλύτερη καμπυλότητα. Τελικά, τα πολύγωνα που βρίσκονται σε κάθε συγκεκριμένο layer, από τους δέκα που διατηρεί το Modeler, ομαδοποιούνται για να δημιουργήσουν ένα ξεχωριστό αντικείμενο, το οποίο μπορεί να μεταφερθεί στο Layout. Προτού γίνει αυτό, με το εργαλείο Surface πρέπει να καθορίσουμε το όνομα της επιφάνειας (surface) που θα απεικονίζεται σε κάθε αντικείμενο - αυτό που στο 3D Studio ονομάζουμε υλικό (material). Ο ακριβής καθορισμός του χρώματος ή του texture mapping θα γίνει σε επόμενο στάδιο στο Layout, όπου πρέπει να καθορίσουμε ποιες ακριβώς πλευρές θα χρωματίσει ένα συγκεκριμένο surface.

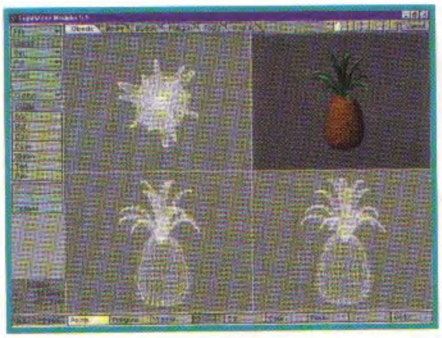
ΑΠΛΕΣ ΙΔΕΕΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΚΙΝΗΣΗ

Αφού τα αντικείμενά μας εισαχθούν στο Layout, η σκηνή μας είναι έτοιμη να αποκτήσει ενδιαφέρον. Η κίνηση και γενικά η αλλαγή εμφάνισης των αντικειμένων πραγματοποιείται με τον καθορισμό των θέσεών τους σε διαφορετικές χρονικές στιγμές (keyframes). Το Lightwave τότε αναλαμβάνει να υπολογίσει όλες τις ενδιάμεσες θέσεις και καταστάσεις των αντικειμένων μας (συμπεριλαμβανομένων των φωτεινών πηγών και της κάμερας), με βάση μια καμπύλη μετάβασης, τη μορφή της οποίας μπορούμε εύκολα να καθορίσουμε. Φανταστείτε μια σκηνή από έναν ποδοσφαιρικό αγώνα: ο απλός καθορισμός των θέσεων στις οποίες η μπάλα αλλάζει πορεία δεν είναι αρκετός, γιατί ανάμεσα σε αυτές η μπάλα μπορεί να κινηθεί ευθύγραμμα ή με καμπυλόγραμμη τροχιά, αν χρησιμοποιήσουμε φάλτσο.

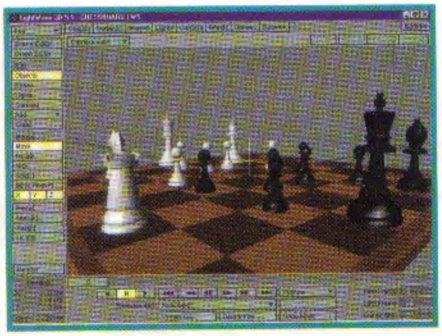
Ετσι, αλλάζοντας τη μορφή αυτής της καμπύλης, μπορούμε να πετύχουμε εντυπωσιακά εφέ. Η δημιουργία των απαιτούμενων keyframes γίνεται με την επιλογή του αντικειμένου και το πάτημα του πλήκτρου Enter. Με αυτόν τον τρόπο μπορούμε να ορίσουμε ένα keyframe σε οποιαδήποτε χρονική στιγμή για ένα ή όλα τα αντικείμενα. Κατόπιν, η αλλαγή της καμπύλης μετάβασης μπορεί να πραγματοποιηθεί από την κάρτα Graph Editor και την επεξεργασία καθεμιάς από τις καμπύλες σαν απλές γραμμές. Τελικά, μια πρώτη γεύση της εξέλιξης της σκηνής μας μπορεί να μας δώσει το εργαλείο Preview, που σχεδιάζει τα αντικείμενα σε μορφή wireframe ή ως στερεά, αλλά δεν λαμβάνει υπόψη του πρόσθετες λεπτομέρειες όπως ο φωτισμός ή το texture mapping. Παρ' όλα αυτά, πρόκειται για ένα ιδιαίτερα χρήσιμο εργαλείο, ειδικά στη μορφή του wireframe preview, αφού μπορεί να μας εμφανίσει χαρακτηριστικά που δεν φαίνονται από ένα στατικό καρέ.

ΤΟ ΕΠΟΜΕΝΟ ΒΗΜΑ

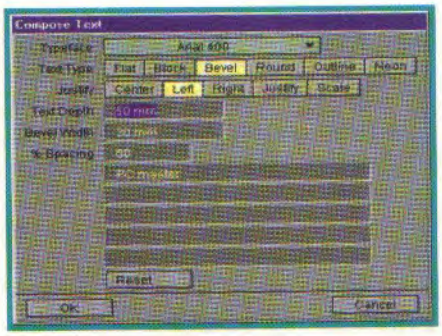
Το "PC Master" θα είναι κοντά σας με μια σειρά από ιδέες για την καλύτερη χρήση του παντοδύναμου αυτού πακέτου. Ωστόσο, για περισσότερες πληροφορίες, το Internet είναι γεμάτο από "καλόψυχους" χομπίστες ή επαγγελματίες που περιμένουν να μοιραστούν τη γνώση τους μαζί μας. Ενα καλό μέρος να ξεκινήσει κάποιος είναι το site 3D Ark (http://www.3dark.com) με πληθώρα πηγών, αλλά και links σε άλλα sites. Μέχρι την επόμενη φορά, προσπαθήστε κι εσείς να δαμάσετε τη δύναμη του "φωτεινού κύματος".



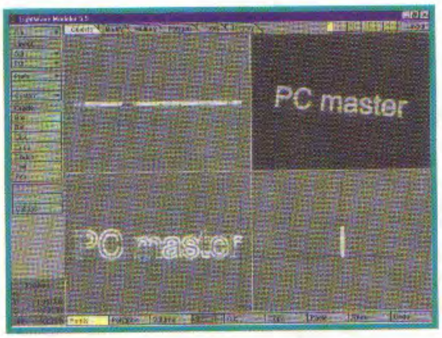
1 Το περιβάλλον εργασίας του Modeler, όπου κατασκευάζουμε και επεξεργαζόμαστε τα αντικείμενά μας.



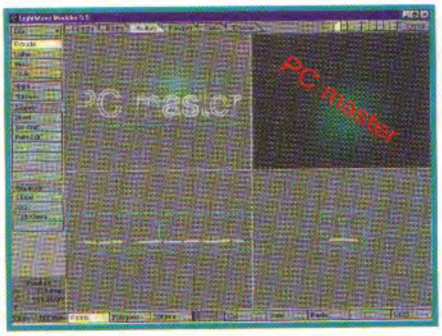
2 Το περιβάλλον εργασίας του Layout. Εδώ η σκηνή μας "ζωντανεύει" με την κίνηση των αντικειμένων, τον καθορισμό της εμφάνισής τους και τα ειδικά εφέ.



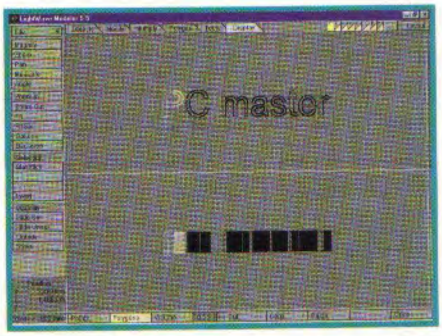
3 Αυτόματη δημιουργία τρισδιάστατου κειμένου με το plug-in LW_TextCompose. Εκτός από απλές λέξεις, μπορούμε να εισαγάγουμε και ολόκληρες παραγράφους.



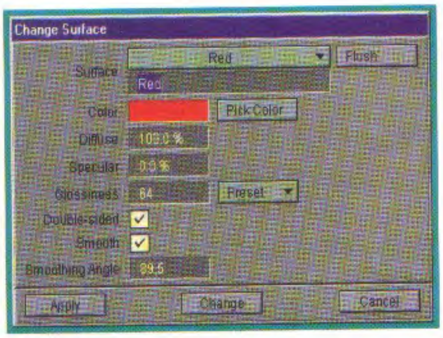
4 Ιδού το λογότυπό μας κατασκευασμένο κάνοντας μόνο ένα βήμα!



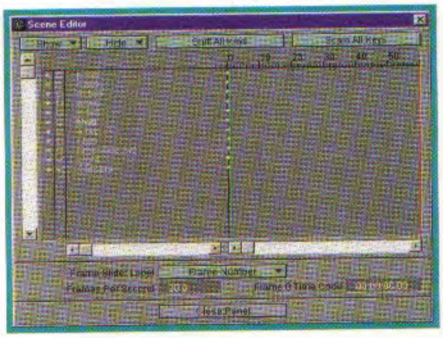
5 Αν θέλουμε περισσότερο έλεγχο στο μέγεθος και τη λεπτομέρεια του αντικειμένου μας, αρχικά χρησιμοποιούμε το εργαλείο Text προκειμένου να το ζωγραφίσουμε και το εργαλείο Extrude για να δώσουμε βάθος.



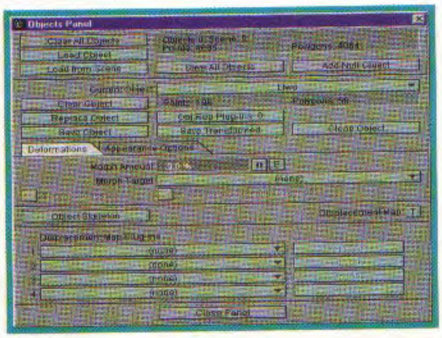
6 Αφού κάνουμε Make, επιλέγουμε ένα προς ένα τα γράμματα και τα κάνουμε Cut και Paste σε ξεχωριστά layers. Τούτο γίνεται γιατί πρέπει να είναι διαφορετικά αντικείμενα.



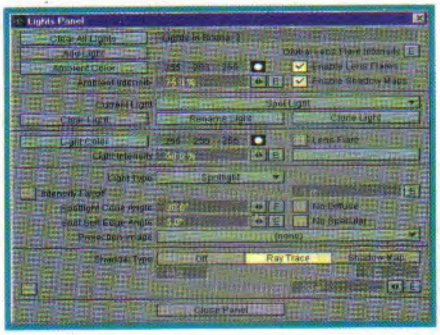
7 Αφού τοποθετηθούν σε ξεχωριστά layers, πρέπει να καθοριστεί από το εργαλείο Surface το όνομα και το χρώμα της επιφάνειάς τους: κόκκινο για το PC και μαύρο για το Master.



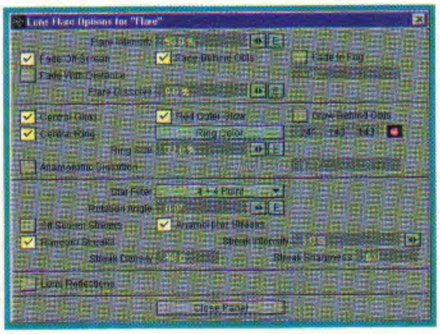
8 Κάνοντας ένα προς ένα Put τα γράμματά μας στο Layout, μπορούμε να ελέγξουμε τον τρόπο με τον οποίο θα φαίνονται στην οθόνη από την κάρτα Scene Editor. Αν τα αντικείμενά μας είναι πολλά, τότε βολεύει να τα παρουσιάζουμε ως wireframes.



9 Από την κάρτα Objects μπορούμε να εισαγάγουμε πρόσθετα αντικείμενα στη σκηνή μας. Για να δώσουμε έναν πιο γιορτινό τόνο, δίνουμε Load Object και επιλέγουμε το Xmastree.lwo από τον κατάλογο Objects\Holiday.



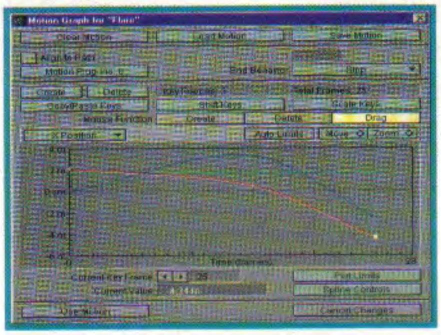
10 Κατόπιν, προσθέτουμε φωτεινές πηγές τις οποίες μετονομάζουμε ανάλογα με τη χρήση τους. Εδώ θα χρησιμοποιήσουμε ένα point light για lens flare, οπότε μας βολεύει να του δώσουμε ανάλογη ονομασία. Ο τύπος της πηγής αλλάζει από τη λίστα Light Type.



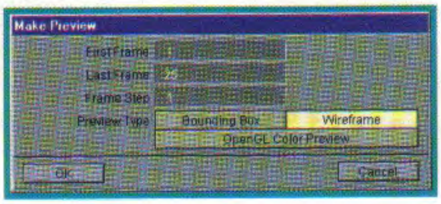
11 Επιλέγοντας την περιοχή Enable Lens Flares και το πλήκτρο Lens Flare κάτω από το όνομα της φωτεινής πηγής, το εργαλείο Lens Flare Options μας επιτρέπει να καθορίσουμε το χρώμα και την εμφάνιση του εφέ.



12 Κατόπιν, μετακινούμε τη φωτεινή πηγή στα σημεία που θέλουμε και εκεί δημιουργούμε keyframes. Μια βολική ιδέα είναι η πηγή μας να κάνει έναν γύρο στη σκηνή μας και μετά να εξαφανίζεται.



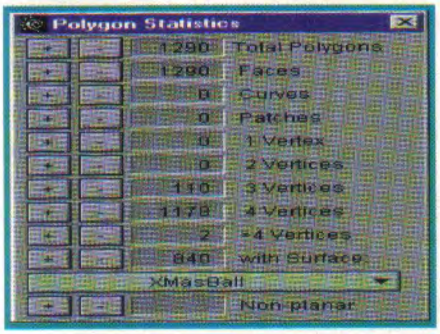
13 Στην κάρτα Graph Editor μπορούμε να καθορίσουμε τη μορφή της καμπύλης μετάβασης. Με το εργαλείο Spline Controls επιλέγουμε μια τιμή γύρω στη μονάδα στο πεδίο Continuity.



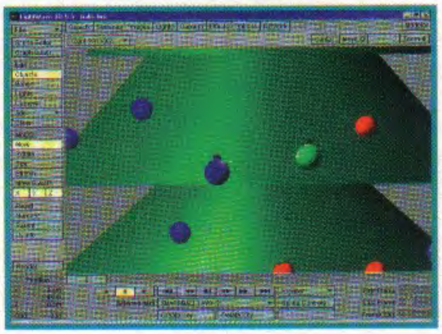
14 Μια πρώτη ιδέα της εξέλιξης μας δίνει το εργαλείο Make Preview. Αν και η μορφή OpenGL color είναι πιο σαφής, κατά κανόνα είναι πολύ "βαριά" για τους συνηθισμένους υπολογιστές.



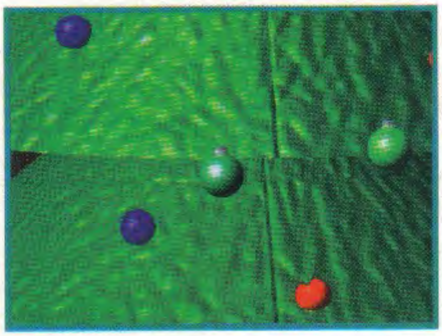
15 Το φόντο της σκηνής ορίζεται από την κάρτα Effects. Δίνοντας Render έχουμε την πρώτη σκηνή μας στο Lightwave!



16 Αν θέλουμε οι μπάλες του δέντρου να αλλάζουν χρώμα, μια ιδέα είναι το morphing. Απλώς δημιουργούμε δύο μπάλες με διαφορετικό χρώμα-επιφάνεια. Η επιλογή των πολυγώνων της συγκεκριμένης επιφάνειας γίνεται από το εργαλείο Statistics του Modeler.



17 Επιλέγουμε, λοιπόν, δύο μπάλες τις οποίες θα "μεταμορφώσουμε" για να αλλάξουμε χρώμα. Η εν λόγω μεταβολή μπορεί να γίνει με διαφορετική καμπύλη μετάβασης.



18 Από το εργαλείο Morph της κάρτας Objects μπορούμε να επιλέξουμε το αντικείμενο στο οποίο θα "μεταμορφωθεί" η μπάλα μας. Αν επιλέξουμε το πεδίο Morph Surfaces, τότε θα αλλάξει και το χρώμα της επιφάνειας.

STREET test

Για τέταρτο μήνα το "PC Master" βρίσκεται κοντά σας, έτοιμο να σας ενημερώσει για τα στραβά -αλλά και τα καλά- των καταστημάτων. Φυσικά, ο λόγος για ακόμα ένα Street Test. Οπως θα δείτε, μάλιστα, αυτόν το μήνα φροντίσαμε να ικανοποιήσουμε και τους φίλους της Βόρειας Ελλάδας, συμπεριλαμβάνοντας στο Street Test και καταστήματα της Θεσσαλονίκης.

Το "PC Master"... αιφνιδιάζει! Κάθε μήνα οι συντάκτες μας David Meftah και Σπύρος Παράσχης "οργώνουν" τα καταστήματα πώλησης υπολογιστών και περιφερειακών, δοκιμάζοντας επιτόπου μηχανήματα στη σύνθεση με την οποία θα δοθούν σε εσάς, τους τελικούς καταναλωτές.



Η ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ

Τη διαδικασία, την οποία ακολουθούμε για την αξιολόγηση των υπολογιστών, έχουμε ήδη παρουσιάσει στο τεύχος 87. Επειδή όμως από τότε έχουν αλλάξει κάποιες παράμετροι, κρίνουμε σκόπιμο να την περιγράψουμε και πάλι.

Χρησιμοποιούμε κατά βάση το δοκιμασμένο WinBench 97, που θεωρείται ένα από τα πληρέστερα και ακριβέστερα προγράμ-

των Σπύρου Παράσχη & David Meftah

ΠΙΝΑΚΑΣ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ

Εξάρτημα	Βαθμοί	Κριτήριο
Οθόνη	5-20	Μέγεθος, ποιότητα
Modem	1-5	Ταχύτητα, υποστηριζόμενα πρωτόκολλα κ.λπ.
Κάρτα ήχου	3-17	Ποιότητα MIDI, συμβατότητα, κανάλια

ματα μέτρησης, ενώ αξιολογεί τη συνολική απόδοση ενός συστήματος σε πολλές σύγχρονες εφαρμογές. Επειδή όμως υπάρχουν εξαρτήματα του υπολογιστή που δεν επιδέχονται εκτίμησης από ένα πρόγραμμα, όπως η ποιότητα της κάρτας ήχου ή η αξιοπιστία του modem, αποφασίσαμε να ορίσουμε συντελεστές, με τους οποίους θα βαθμολογούμε τα μη μετρήσιμα χαρακτηριστικά (βλ. Πίνακα Αξιολόγησης).

Επίσης, συμβαδίζοντας με την εποχή και αναγνωρίζοντας τη σημασία της 3D επιτάχυνσης, χρησιμοποιήσαμε τα αποτελέσματα της αξιόπιστης και αναγνωρισμένης Mercury Research που έχει μετρήσει όλα τα chipset γραφικών, για να αξιολογήσουμε τους υπολογιστές του test. Ακόμη υπολογίσαμε το μέγεθος του δίσκου σε MB, ενώ, για να έχουμε μια πληρέστερη εικόνα των επεξεργαστών, "τρέξαμε" και το ενσωματωμένο benchmark (timerefresh) του Quake.

Στη συνέχεια υπολογίσαμε όλα τα αποτελέσματα σε σχέση με τις αντίστοιχες επιδόσεις ενός PC των εργαστηρίων του περιοδικού. Βγάλαμε, τέλος, έναν συντελεστή τιμής προς απόδοση, ο οποίος είναι αναγκαίος, αφού τα μηχανήματα που συμμετέχουν στο Street Test δεν είναι κατ' ανάγκη ανταγωνιστικά όσον αφορά στις επιδόσεις.

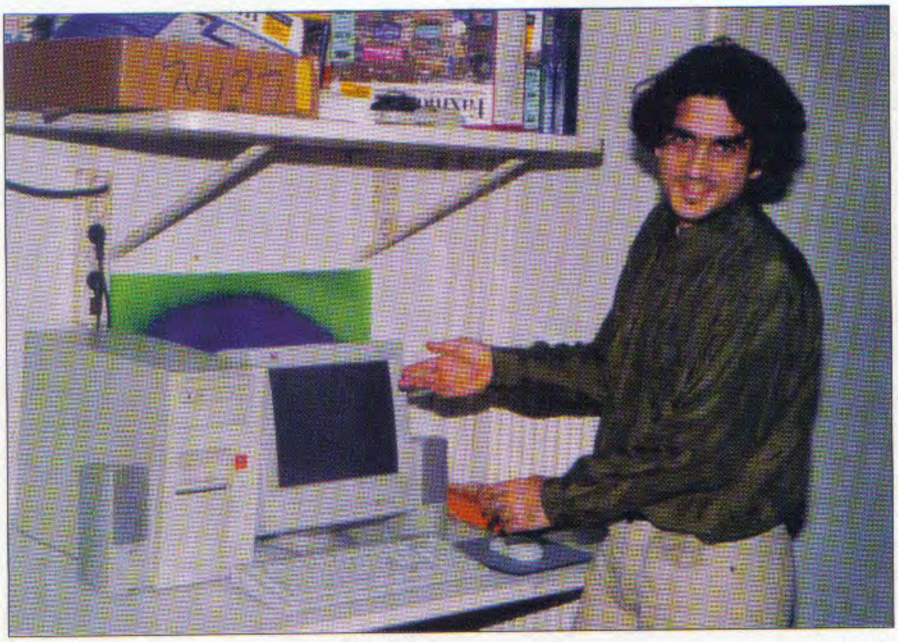
Αποφασίσαμε από αυτόν το μήνα οι βαθμολογίες μας να υπολογίζονται σε ποσοστιαία (%) τιμή για να είναι σαφέστερες. Τα ποσοστά αναφέρονται στους υπολογιστές κάθε μήνα και, ως εκ τούτου, δεν είναι συγκρίσιμα με tests άλλων τευχών.



STREET test

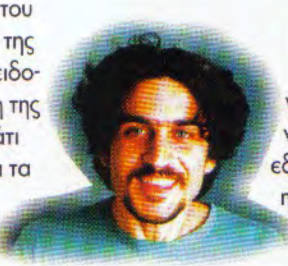
FUTURE LINE 200MMX

ΑΠΟ ΤΟ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ "FUTURE LINE COMPUTERS"



Το πρώτο test για αυτόν το μήνα έγινε στην Καλλιθέα, στο κατάστημα "Future Line". Εκεί, οι πολύ πρόθυμοι υπεύθυνοι του καταστήματος μας διέθεσαν για τις ανάγκες του test έναν πολύ δυνατό υπολογιστή, στον οποίο ξεχώρισαν δύο χαρακτηριστικά. Το πρώτο ήταν η motherboard της Asus, την οποία είχαμε δει και κατά το πρώτο Street Test μας, στο τεύχος Σεπτεμβρίου. Σας θυμίζουμε ότι στα χαρακτηριστικά του συμπεριλαμβάνεται ο συνεχής έλεγχος της θερμοκρασίας του επεξεργαστή και η ειδοποίηση του χρήστη, καθώς και η μείωση της συχνότητας λειτουργίας της CPU, αν κάτι δεν πάει καλά. Επίσης είναι ATX, με όλα τα αβαντάζ που αυτό συνεπάγεται. Το δεύτερο σημαντικό γνώρισμα του υπολογιστή της Future Line εστιάζει στην κάρτα γραφικών. Η αρκετά καινούρια Matrox Millenium II συνεχίζει την παράδοση της προκάτοχού της και προσφέρει κορυφαίες επιδόσεις στα Windows. Στα τρισδιάστατα γραφικά τα καταφέρνει χειρότερα, αλλά και εδώ υπάρχει λύση, αφού η Matrox έχει κυκλοφορήσει την πρόσθετη M3D κάρτα, που διαθέτει το PowerVR chip.

"Παρά τον κάπως ράθυμο επεξεργαστή, πρόκειται για ένα καλοστημένο και μοντέρνο μηχάνημα. Το προτείνω."



Αντίθετα με τα παραπάνω, χλιαρές ήταν οι εντυπώσεις που μας άφησε ο γνωστός Intel 200 MMX, αφού οι επιδόσεις του ήταν κατώτερες των αναμενόμενων. Με δεδομένο το καλό και γρήγορο board, η αιτία θα πρέπει να αναζητηθεί στη μνήμη. Είτε αυτή ήταν μέτριας ποιότητας είτε οι ρυθμίσεις που της είχαν γίνει ήταν συντηρητικά επιλεγμένες.

Κατά τα άλλα, ο εξοπλισμός του μηχανήματος ήταν συνηθισμένος, όπως θα δείτε και στον πίνακα των χαρακτηριστικών. Εξαίρεση ίσως αποτελεί η οθόνη της Viewsonic, η οποία ήταν μια τυπικά καλή 15άρα, με εύχρηστο On-Screen Display.

Ο υπολογιστής της Future Line ήταν πολύ γρήγορος -λόγω της Millenium 2- στο περιβάλλον εργασίας των Windows και, σε συνδυασμό με τη σταθερή λειτουργία που εγγυάται το board, δεν μπορεί παρά να είναι μια καλή επιλογή αγοράς.

Επεξεργαστής: Pentium MMX 200
Motherboard: Asus TX 97XE ATX
Cache: 512KB
Μνήμη: 32MB EDO
Σκληρός δίσκος: Quantum Fireball ST 2.1 GB
Κάρτα γραφικών: Matrox Millenium II
Κάρτα ήχου: SoundBlaster 16 Vibra
CD-ROM: Toshiba 16X
Κουτί: Midi ATX
Πληκτρολόγιο: 104 πλήκτρων
Ποντίκι: 3 πλήκτρων
Ηχεία: 60 Watt
Οθόνη: Viewsonic 15"
Modem: Zoom 33.600 εσωτερικό
Συνοδευτικά προγράμματα: Win 95
Επιπλέον προσφορές: Mouse pad, βιβλίο - καλύμματα
Εγγύηση: 3 έτη
Υποστήριξη: Παράδοση κατ' οίκον, ένας μήνας on site service, δωρεάν σεμινάρια στα Win 95 ή στο Word
Τιμή συστήματος (χωρίς ΦΠΑ): 340.000 δρχ.
Τιμή οθόνης (χωρίς ΦΠΑ): 98.000 δρχ.
Τιμή modem: 22.000 δρχ.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ 84

ΑΠΟΔΟΣΗ/ΤΙΜΗ 100



ZERONE P-II 266

ΑΠΟ ΤΟ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ "ZERO ONE"



Οπως ήδη σας αναφέραμε, η "χάρη" μας αυτό το μήνα έφθασε μέχρι τη συμπρωτεύουσα, την πανέμορφη Θεσσαλονίκη. Το πρώτο από τα δύο καταστήματα που επισκεφθήκαμε εκεί ήταν το "Zero One", στην οδό Εμμ. Ροΐδη 8. Πρέπει να ομολογήσουμε ότι η υποδοχή που μας επιφύλαξαν οι υπεύθυνοι ήταν θερμότατη και η εξυπηρέτησή τους έφθασε μέχρι το σημείο να προθυμοποιηθούν να φωτογραφίσουν οι ίδιοι τον υπό δοκιμή υπολογιστή για τις ανάγκες του περιοδικού.

Και τώρα λίγα λόγια για το μηχάνημα. Ο υπολογιστής της Zero One δεν έκανε μόνο το ποδαρικό των tests στη συμπρωτεύουσα. Είναι ταυτόχρονα το πρώτο σύστημα που συμμετέχει στα Street Tests και διαθέτει επεξεργαστή Pentium II, και μάλιστα την έκδοση των 266MHz. Ακολουθώντας τη γνωστή πορεία, οι τιμές των επεξεργαστών πέφτουν (φυσικά εμφανίζονται νεότεροι, ταχύτεροι και ακριβότεροι αντικαταστάτες). Ετσι, η κορυφαία CPU της Intel μπορεί πλέον και κάνει την εμφάνισή της με σχετικώς προσιτά, όσον αφορά στην τιμή, μηχανήματα.

"Το ταχύτερο σύστημα που έχω δει μέχρι τώρα. Το όνειρο κάθε χρήστη."



Η Zero One έχει επιλέξει να εξοπλίσει και το υπόλοιπο σύστημά της με εξαρτήματα ανάλογης ποιότητας. Η μνήμη φθάνει τα 64MB (αν και τα μισά από αυτά είναι σχεδόν άχρηστα στα Win 95), ενώ το CD-ROM περιστρέφεται με 24πλή ταχύτητα. Η ATX motherboard και το αντίστοιχο κουτί αφήνουν καλές εντυπώσεις, ανάλογες με αυτές του γνωστού δίσκου των 3.2GB της Quantum. Την καλή εικόνα συμπληρώνουν η κορυφαία οθόνη F35 της EIZO και η επαρκής, αν και όχι ιδιαίτερα καλλίφωνη, SoundBlaster 16 value. Μοναδική παραφωνία ήταν η κάρτα γραφικών. Η Matrox Mystique είναι μια αποδεδειγμένα καλή κάρτα, αλλά η θέση της βρίσκεται σε μηχανήματα μικρότερης ισχύος. Σε ένα τόσο ισχυρό υπολογιστή θα ταίριαζε κάτι ακόμα καλύτερο.

Γενικότερα όμως δεν μπορεί κάποιος να μείνει ασυγκίνητος στην προσφορά της "Zero One". Παρουσιάζοντάς μας τον ισχυρότερο υπολογιστή που έχουμε μετρήσει μέχρι σήμερα, η μακεδονική εταιρία αποδεικνύει ότι η Πληροφορική στη συμπρωτεύουσα ζει και βασιλεύει.

Επεξεργαστής: Pentium II 266MHz
Motherboard: Tyan Dual TX
Cache: 512KB
Μνήμη: 64MB EDO
Σκληρός δίσκος: Quantum Fireball ST 3.2 GB
Κάρτα γραφικών: Matrox Mystique 4MB
Κάρτα ήχου: SoundBlaster 16 Value
CD-ROM: Hitachi 24X
Κουτί: Super MIDI Tower ATX
Πληκτρολόγιο: 105 πλήκτρων Win 95
Ποντίκι: Microsoft
Ηχεία: 60 Watt PMPO
Οθόνη: EIZO F-35 15"
Modem: US Robotics 33600
Συνοδευτικά προγράμματα: Win 95
Επιπλέον προσφορές: Mouse pad
Εγγύηση: 3 έτη η οθόνη, 1 έτος το σύστημα
Υποστήριξη: Κατόπιν συμφωνίας
Τιμή συστήματος (χωρίς ΦΠΑ): 520.000 δρχ.
Τιμή οθόνης (χωρίς ΦΠΑ): 129.000 δρχ.
Τιμή modem: 44.000 δρχ.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ 100

ΑΠΟΔΟΣΗ/ΤΙΜΗ 77

BELL 233MHz

ΑΠΟ ΤΟ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ "ΚΕΝΤΡΟ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ"

Το "Κέντρο Υπολογιστών" ήταν ο δεύτερος σταθμός του Street Test στη Θεσσαλονίκη. Και εκεί μας παραχωρήθηκε ένα ισχυρό σύστημα προς δοκιμή, βασισμένο αυτή τη φορά στο μεγαλύτερο μοντέλο της οικογένειας των Pentium MMX, με το όνομα Bell 233MHz.

Ο υπολογιστής ήταν φτιαγμένος για να ανταποκρίνεται σε μεγάλη γκάμα εφαρμογών και έτσι διέθετε επαρκή εξοπλισμό σε όλους τους τομείς. Η motherboard ήταν η συνηθισμένη Soyo 5VD5, που υποστηρίζει όλους τους καινούριους Socket 7 επεξεργαστές και δουλεύει σε αρκετά γρήγορους ρυθμούς. Πάνω της φιλοξενούσε την επαρκή ποσότητα των 32MB μνήμης, καθώς και μια κάρτα γραφικών Diamond Stealth 2000 Pro. Το συγκεκριμένο μοντέλο έχει καλύτερες επιδόσεις από τον best-seller προκάτοχό του και μας άφησε αρκετά καλές εντυπώσεις, αν και η Matrox Mystique παραμένει γρηγορότερη.

"Ενα ισχυρό εργαλείο για κάθε βαριά εργασία."

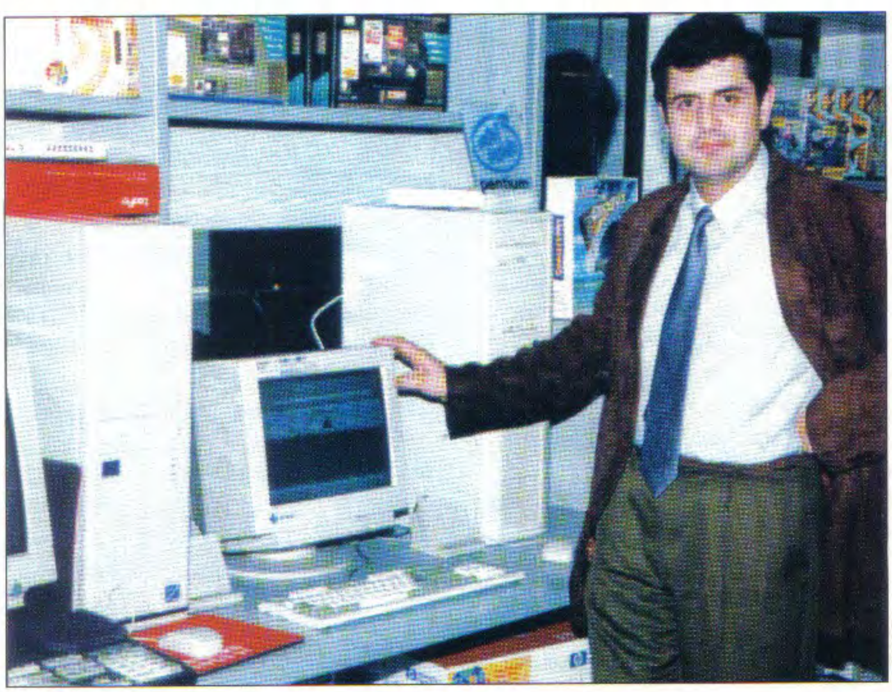


Ο Bell 233MHz διαφοροποιήθηκε από τα υπόλοιπα συστήματα του test στον τομέα του δίσκου. Σπάζοντας τη μονοκρατορία της Quantum στους δίσκους, διέθετε έναν Micropolis με 2.5GB. Καλός και αξιόπιστος δίσκος με επαρκή χωρητικότητα αλλά πιο αργός, κατά το Winbench, από τους αντίστοιχους Fireball.

Τα υπόλοιπα εξαρτήματα του υπολογιστή, όπως θα δείτε και οι ίδιοι στο σχετικό πίνακα, ήταν από τα πλέον συνηθισμένα. CD-ROM 24πλής ταχύτητας από τη Hitachi, SoundBlaster κάρτα ήχου, ένα φθηνό 15" monitor από την Proview και το κορυφαίο modem της US Robotics συμπλήρωναν την εικόνα.

Με αυτή τη σύνθεση, το σύστημα του Κέντρου Υπολογιστών ανταποκρίνεται με επαρκή τρόπο σε μεγάλη γκάμα εφαρμογών. Τα παιχνίδια τρέχουν ομαλά και γρήγορα, ενώ οι εφαρμογές κάτω από τα Windows ικανοποιούνται απολύτως από τον επεξεργαστή και τη μνήμη.

Ολα τα παραπάνω προσφέρονταν σε τιμή λίγο ακριβότερη από αυτή που περιμέναμε, αλλά αυτό δεν αναιρεί το γεγονός ότι ο Bell 233MHz είναι ένας όντως γρήγορος υπολογιστής, ικανός να ανταποκριθεί στις περισσότερες απαιτήσεις του χρήστη.



Επεξεργαστής: Pentium 233MMX
Motherboard: Soyo 5VD5
Cache: 512KB
Μνήμη: 32MB EDO
Σκληρός δίσκος: Micropolis 2,5MB
Κάρτα γραφικών: Diamond Stealth 2000 Pro 4MB
Κάρτα ήχου: SoundBlaster 16 Vibra
CD-ROM: Hitachi 24X
Κουτί: Mini
Πληκτρολόγιο: Ναι
Ποντίκι: Ναι
Ηχεία: Yamaha M20
Οθόνη: Proview 15"
Modem: US Robotics 33,600
Συνοδευτικά προγράμματα: -
Επιπλέον προσφορές: Mouse pad
Εγγύηση: 1 έτος
Υποστήριξη: -
Τιμή συστήματος (χωρίς ΦΠΑ): 520.000 δρχ.
Τιμή οθόνης (χωρίς ΦΠΑ): 80.000 δρχ.
Τιμή modem: 45.000 δρχ.

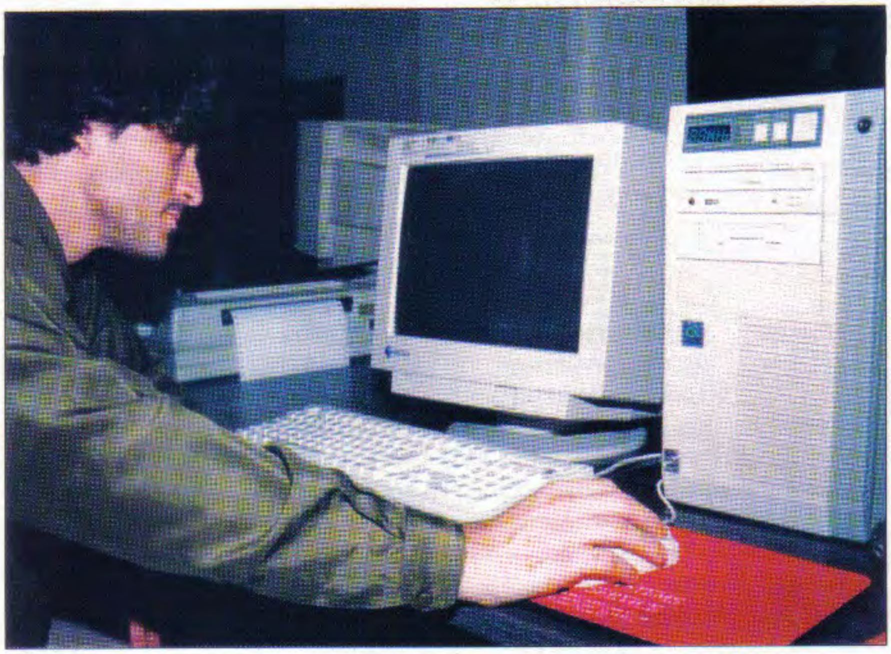
ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ 81

ΑΠΟΔΟΣΗ/ΤΙΜΗ 67



HI-TECH 200MMX

ΑΠΟ ΤΟ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ "MICRO STORE"



Ξεφεύγοντας για ακόμη μία φορά από τα συνήθη καταστήματα του Κέντρου, πήγαμε στην πλατεία της Νέας Σμύρνης για να επισκεφθούμε το κατάστημα "Micro Store". Εκεί μας περίμενε ο Hi-Tech 200MMX, ακόμα ένας υπολογιστής βασισμένος σε επεξεργαστή της Intel.

Το σύστημα δεν διέθετε κάποιο εξάρτημα που μας ξένισε. Η motherboard της Soyo είναι από τις δημοφιλέστερες αυτό τον καιρό, ενώ και ο μεγάλος δίσκος της Quantum συνεχίζει την επιτυχημένη παράδοση των Fireball όσον αφορά τόσο στην πορεία του στην αγορά όσο και στην απόδοσή του.



Κατά τα άλλα... μονοτονία! Mystique, SoundBlaster 16 και Toshiba 24X. Εύφημος μνεία αξίζει στην οθόνη της EIZO, που είναι η καλύτερη της κατηγορίας της. Εντύπωση μας έκανε επίσης το κουτί του συστήματος.

"Εχει ό,τι χρειάζεται σε καλή τιμή."

Η σχεδίασή του, με τις μεγάλες γρίλιες, το LCD display και το πλήκτρο Turbo θύμιζε παλαιότερες εποχές, αλλά η ποιότητα κατασκευής του ήταν πολύ καλή, όπως θα σας έπειθε και ένα... φιλικό χτύπημα στην "πλάτη" του.

Φυσικά, το ότι δεν μας περίμενε κάποια έκπληξη στη σύνθεση του μηχανήματος δεν είναι αρνητικό.

Οι υπολογιστές είναι εργαλεία και μέσα διασκέδασης, αλλά όχι μοντέλα σε παρισινό prait-a-porte (αν και μερικές φορές ισχύει και αυτό). Ο Hi-Tech 200MMX, λοιπόν, ανταποκρίνεται στο ρόλο του ως υπολογιστής και προσφέρει ανταγωνιστικότατα χαρακτηριστικά. Η σεβαστή ποσότητα μνήμης και η καλή για την εποχή ταχύτητα τον καθιστούν επαρκή για σχεδόν οποιαδήποτε εφαρμογή θελήσετε να τρέξετε στα Windows, ενώ η Mystique είναι μια ταχύτατη 2D κάρτα, που δίνει στα παιχνίδια στο DOS καλές επιδόσεις. Το μόνο που ίσως λείψει σε κάποιον είναι η καλή επιτάχυνση σε τρισδιάστατα γραφικά.

Αυτός είναι ο Hi-Tech 200MMX. Ενας υπολογιστής που, χωρίς να εντυπωσιάζει, ανταποκρίνεται με επιτυχία στις απαιτήσεις των περισσοτέρων και προσφέρεται σε πολύ καλή τιμή.

Επεξεργαστής: Pentium 200 MMX
Motherboard: Soyo 5BT5
Cache: 512KB
Μνήμη: 32MB EDO
Σκληρός δίσκος: 3.2GB Quantum Fireball ST
Κάρτα γραφικών: Matrox Mystique 2MB
Κάρτα ήχου: SoundBlaster 16 Value
CD-ROM: Toshiba 24X
Κουτί: Hi-Tech Midi Tower
Πληκτρολόγιο: 105 πλήκτρων Win 95
Ποντίκι: Microsoft
Ηχεία: Typhoon 80 Watt
Οθόνη: EIZO F-35
Modem: Supra 33,600 εξωτερικό
Συνοδευτικά προγράμματα: Ελληνικά Win 95, OSR 2
Επιπλέον προσφορές: Ενας μήνας Internet δωρεάν
Εγγύηση: 3 έτη (1 έτος πλήρης, 2 έτη μόνο ανταλλακτικά), 3 έτη για δίσκο και οθόνη
Υποστήριξη: Δωρεάν στην εταιρία, όσο ισχύει η εγγύηση
Τιμή συστήματος (χωρίς ΦΠΑ): 281.000 δρχ.
Τιμή οθόνης (χωρίς ΦΠΑ): 118.000 δρχ.
Τιμή modem: 29.000 δρχ.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	79
ΑΠΟΔΟΣΗ/ΤΙΜΗ	100

STANDARD 233MMX

ΑΠΟ ΤΟ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ "MICROCHIP"

Στο νούμερο 42 της οδού Αργυρουπόλεως στην Αργυρούπολη βρίσκεται το κεντρικό κατάστημα της Microchip Group. Εκεί εκτελέστηκε άλλο ένα αιφνιδιαστικό test από τους "ελεγκτές" του "PC Master". Η Microchip Group είναι μία ανερχόμενη ελληνική εταιρία στο χώρο της Πληροφορικής και έχει εξελιχθεί σε αλυσίδα που αριθμεί ήδη έντεκα καταστήματα. Επειδή εκτός από τις "Γκρίνιες" πρέπει να γίνεται ιδιαίτερη μνεία και σε όσες εταιρίες μάς δέχονται με χαμόγελο, οφείλουμε να αναφέρουμε πως η εν λόγω εταιρία ήταν μία από αυτές. Ο υπεύθυνος του Τεχνικού Τμήματος Θάνος Μποζατσής μας παρείχε κάθε δυνατή διευκόλυνση την περίπου μία ώρα που χρειάστηκε για να ολοκληρωθεί η διαδικασία του test.

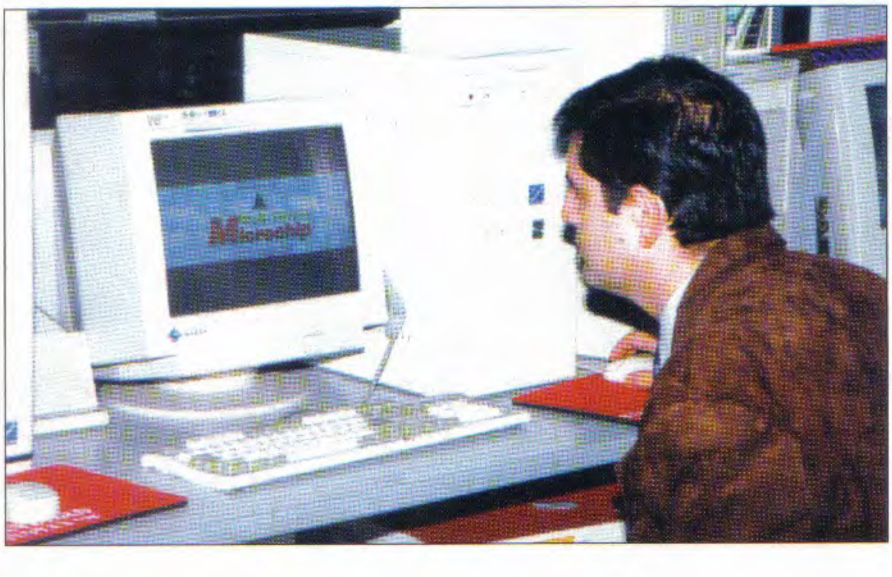


"Το συνιστώ ανεπιφύλακτα."

Το μηχάνημα που ελέγξαμε ήταν ο Standard Pentium 233 MMX. Πρόκειται για ένα τέλειο σύστημα που, όμως, σε καμία περίπτωση δεν είναι άπιαστο όνειρο. Το όλο σύστημα φιλοξενείται σε ένα ATX κουτί σε μέγεθος Midi Tower, που θυμίζει Server, αφού το πλάτος του είναι αρκετά μεγαλύτερο από τα συνηθισμένα. Η motherboard που διαθέτει ο Standard είναι το αστέρι της αγοράς: Η "έξυπνη" ASUS TX97XE SMART Motherboard ελέγχει τις θερμοκρασίες σε αρκετά από τα εξαρτήματά της, όπως τον επεξεργαστή και τον σταθεροποιητή των 12 Volt (LM 7812). Επίσης, όταν η άνοδος της θερμοκρασίας του επεξεργαστή ανάβει αρκετά, η ίδια κατεβάζει τη συχνότητα του ρολογιού, για παράδειγμα από τα 233 MHz στα 200 MHz, ώστε να αποφευχθεί πιθανό crash του συστήματος. Ολες αυτές οι λειτουργίες ελέγχονται πλήρως μέσα από το περιβάλλον των Windows μέσω ειδικού software, που διατίθεται σε CD-ROM. Ο επεξεργαστής είναι ο δυνατός Pentium 233 MMX της Intel, οι επιδόσεις του οποίου είναι γνωστές. Η μνήμη των 32 Mbytes θεωρείται αρκετή για την πλειονότητα των σημερινών εφαρμογών. Πρέπει όμως να σημειωθεί πως η μνήμη έρχεται με τη μορφή SDRAM 10 Ms DIMMS 3.3 Volt, που απογειώνει το όλο σύστημα. Ο σκληρός δίσκος είναι ο Fireball ST Ultra Ata της Quantum με χωρητικότητα 3,2 Gbytes.

Η κάρτα γραφικών είναι η νέα Stealth II της Diamond S220 με μνήμη 4 Mbytes, που έχει ανεβασμένες επιδόσεις σε σχέση με τις παλαιότερες. Το μηχάνημα διαθέτει το CD-ROM 24x της Toshiba, που είναι γνωστό για τις επιδόσεις του και κινείται στην αγορά παράλληλα με το αντίστοιχο της Hitachi. Το ποντίκι είναι ένα αξιόπιστο Microsoft. Η κάρτα ήχου είναι η βασίλισσα των καρτών, η Sound-Blaster AWE 64 με 64 κανάλια midi και τέλεια wavetable σύνθεση. Τέλος, το monitor είναι το F35 της EIZO, που θεωρείται πολύ καλή επιλογή.

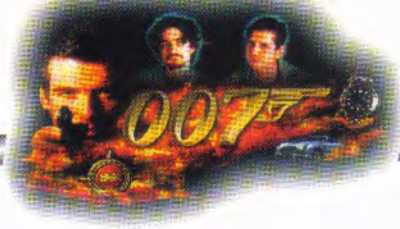
Ο Standard είναι ένα αξιόπιστο μηχάνημα και, με τη συγκεκριμένη σύνθεση, δελεάζει κάθε χρήστη.



Επεξεργαστής: Pentium 233 MMX
Motherboard: ASUS TX97XE SMART
Cache: 512KB
Μνήμη: 32MB SDRAM
Σκληρός δίσκος: 3.2GB Quantum Fireball ST
Κάρτα γραφικών: Diamond Stealth II 2020
Κάρτα ήχου: SoundBlaster Awe 64
CD-ROM: Toshiba 24x
Κουτί: Midi ATX
Πληκτρολόγιο: 105 πλήκτρων Win 95
Ποντίκι: Microsoft
Ηχεία: 40 Watt
Οθόνη: EIZO F-35
Modem: Microcom 33,600 εξωτερικό
Συνοδευτικά προγράμματα: Win 95 & Operator
Επιπλέον προσφορές: 1 μήνας Groovy Net
Εγγύηση: 3 χρόνια
Υποστήριξη: -
Τιμή συστήματος (χωρίς ΦΠΑ): 380.000 δρχ.
Τιμή οθόνης (χωρίς ΦΠΑ): 121.500 δρχ.
Τιμή modem: 43.700 δρχ.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ 94

ΑΠΟΔΟΣΗ/ΤΙΜΗ 93



Σας παρουσιάζουμε τα αναλυτικά αποτελέσματα των μετρήσεων, όπως αυτά προέκυψαν από την εγκατάσταση του WinBench σε κάθε υπολογιστή που δοκιμάστηκε. Διατηρούμε την αυθεντική, αμετάφραστη ορολογία των benchmarks, προκειμένου αυτά να είναι άμεσα συγκρίσιμα από οποιονδήποτε επιθυμεί να επαναλάβει ή να επαληθεύσει τις μετρήσεις του Street Test. Για λόγους οικονομίας χώρου, δεν εξηγούμε την πλήρη διαδικασία αξιολόγησης των μετρήσεων, ωστόσο αυτή παρατίθεται αναλυτικά στο τεύχος 87 του περιοδικού για οποιονδήποτε επιθυμεί να ενημερωθεί διεξοδικότερα.

ΣΥΓΚΕΝΤΡΩΤΙΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

WEIGHTED SUITE	PC Master Labs	Future Line 200MMX	ZERONE Pentium II 266	Bell Pentium 233MMX	Hi-Tech 200MMX	Standard 233MMX
CD-ROM Given Speed	8	16	24	24	24	24
CPUmark16	360	407	520	471	425	491
CPUmark32	363	398	678	456	413	503
Business Disk WinMark 97	783	846	1020	614	928	714
High-End Disk WinMark 97	2510	3160	3540	2160	2990	2860
Business Database Graphics	4,59	8,13	10,2	7,99	7,34	9,99
Business Graphics WinMark 97	45,5	87,5	99,1	73,7	63,6	93,7
Business Publishing Graphics	4,87	9,29	10,2	7,65	5,06	9,65
Business WP/SS Graphics	4,41	8,74	9,7	7,07	6,84	7,07
High-End App Dev Graphics	2,78	4,35	5,54	3	3,23	3
High-End CAD/3-D Graphics	2,46	3,82	3,68	4,07	3,81	4,07
High-End Graphics WinMark 97	25,6	40,1	42,2	38,8	36,4	48,8
High-End Image Editing Graphs	2,62	4,17	4,68	4,22	3,63	5,22
Quake Timerefresh	32	42	50	44	42	44
Μέγεθος δίσκου (Kb)	3200	2100	3200	2500	3200	3200
Βαθμός οθόνης	12	12	13	12	13	13
Βαθμός κάρτας ήχου	10	11	11	11	11	17
3D απόδοση	193	64,2	56,7	47	56,7	90
Βαθμός modem	3	3	4	4	3	3
Τιμή		460.000	693.000	645.000	428.000	545.200
Επιδόσεις	100	138	165	134	131	155
Επιδόσεις %	61	84	100	81	79	94
Τιμή/Απόδοση		30	23	20	30	28
Τιμή/Απόδοση %		100	77	67	100	93

ΤΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΤΟΥ ΜΗΧΑΝΗΜΑΤΟΣ ΑΝΑΦΟΡΑΣ ΤΩΝ PC MASTER LABS

Επεξεργαστής	Pentium Classic 187.5MHz
Motherboard	Soyo 5EA5
Cache	512KB
Μνήμη	32MB EDO
Σκληρός δίσκος	Quantum Fireball ST 3.2GB
Κάρτα γραφικών	Diamond Stealth 3D 2000 2MB - Diamond Monster 3D
Κάρτα ήχου	SoundBlaster Pro συμβατή
CD-ROM	Hitachi 8x
Κουτί	Midi Tower
Πληκτρολόγιο	102 πλήκτρων
Ποντίκι	Genius 3 πλήκτρων
Ηχεία	Στην οθόνη
Οθόνη	Daewoo 15"
Modem	Supra 33.600 εσωτερικό

ΤΑ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΑ ΠΟΥ ΕΠΙΣΚΕΦΘΗΚΑΜΕ ΑΥΤΟΝ ΤΟ ΜΗΝΑ

- **Future Line,** Λασκαρίδου 99, Καλλιθέα, τηλ.: 9598530
- **Zero One,** Εμμ. Ροΐδη 8, Θεσσαλονίκη, τηλ.: 031-235073
- **Κέντρο Υπολογιστών,** Αγγελάκη 31, Θεσσαλονίκη, τηλ.: 031-262946
- **Micro Store,** Ελ. Βενιζέλου 24, Ν. Σμύρνη, τηλ.: 9328433
- **Microchip,** Αργυρουπόλεως 42, Αργυρούπολη, τηλ.: 9961945

STREET test

ΓΚΡΙΝΙΕΣ

Στη γωνιά αυτή της στήλης θα διαβάζετε κάθε μήνα τις πιο πρόσφατες αναφορές των υπεύθυνων συντακτών του Street Test, σχετικά με τα καταστήματα που δεν τους επέτρεψαν να δοκιμάσουν κάποια από τα μηχανήματα που διέθεταν.

ΤΕΥΧΟΣ ΝΟΕΜΒΡΙΟΥ **ΑΝΑΣΤΑΣΙΑΔΗΣ:** Η προσπάθεια διεξαγωγής ενός ακόμα Street Test στο κατάστημα "Αναστασιάδης", που βρίσκεται στην οδό Φιλικών 25 στο Περιστέρι, δυστυχώς δεν στέφθηκε με επιτυχία. Αυτό συνέβη γιατί, κατόπιν διαβουλεύσεων, οι υπεύθυνοι μας είπαν ότι δεν "ενδιαφέρονται" για το τεστ. Η έλλειψη ενδιαφέροντος από ένα κατάστημα ειδών Πληροφορικής για την ενημέρωση των κοινού αναφορικά με προϊόντα του, μέσω ενός τεστ από ένα έγκυρο περιοδικό του χώρου, είναι κάτι που μόνο ερωτηματικά μπορεί να προκαλέσει.

ΤΕΥΧΟΣ ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΥ Επισκεφθήκαμε το κατάστημα **"RAM Shop"** στις 20/11/97, ώρα 10:30 π.μ. Αφού εξηγήσαμε στους υπευθύνους του καταστήματος τη διαδικασία του Street Test, αρχικά δέχθηκαν. Ομως στη συνέχεια, και κατόπιν τηλεφωνικής επικοινωνίας τους με το Τμήμα Συναρμολόγησης προφανώς, απάντησαν ότι το test δεν μπορούσε να γίνει, γιατί δεν υπήρχε κάτι έτοιμο. Παρ' ότι ήταν πολύ φυσικό (και απολύτως κατανοητό) να μην υπάρχουν διαθέσιμα μηχανήματα τη στιγμή της επίσκεψής μας, εκείνοι απαίτησαν να γράψουμε πως δεν μας δέχθηκαν και όχι ότι δεν είχαν μηχανήματα (άγνωστο το γιατί). Μάλιστα, ανέφεραν χαρακτηριστικά: "Εχουμε δέκα μηχανήματα, αλλά δεν τα δίνουμε", συνεχίζοντας: "Ποιος σας έδωσε το ρόλο του δημόσιου κατήγορου και με ποια εξουσία δυσφημείτε τις εταιρίες;". Εμείς ρωτάμε με τη σειρά μας: "Και με την ενημέρωση του αναγνωστικού κοινού τι γίνεται, κύριοι του 'RAM Shop';" Πάντως, όπως είδατε, σας κάναμε τη χάρη και δημοσιεύσαμε ακριβώς αυτά που ζητήσατε. Δεν έχετε παράπονο, έτσι;

Στις 19/11/1997 βρεθήκαμε για ακόμη ένα Street Test στο κατάστημα **"Proxima"**, στην Καλλιθέα. Στο αίτημά μας να μας παρασχεθεί ένας υπολογιστής από αυτούς που διατίθενται στους πελάτες της εταιρίας, ο υπεύθυνος απάντησε αρνητικά. Συγκεκριμένα, μας είπε ότι η Proxima δεν ενδιαφέρεται για το test και δεν δίνει υπολογιστές για δοκιμές σε περιοδικά. Ομολογούμε ότι μας διαφεύγει ο λόγος για τον οποίο ένα κατάστημα κατασκευής και εμπορίας Η/Υ δεν επιδιώκει την παρουσίαση των προϊόντων του στον ειδικό Τύπο της Πληροφορικής. Μια τέτοια πρακτική μας προκαλεί μόνο απορίες και πονηρές σκέψεις...

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Οπως φαίνεται από τις επιδόσεις των μηχανημάτων που ελέγξαμε αυτόν το μήνα, τα καταστήματα έβαλαν τα καλά τους ενόψει των Χριστουγέννων και διαμόρφωσαν ελκυστικές προσφορές για όσους θέλουν ο νέος χρόνος να τους βρει αγκαλιά με ένα computer (βίτσιο κι αυτό...). Ετσι, αυτή τη φορά μετρήσαμε τα ταχύτερα συστήματα στη σύντομη ιστορία των Street Tests και είδαμε εμφανή άνοδο των configurations σε σχέση με προηγούμενα τεύχη.

Κατά τα άλλα, εντύπωση μας έχει προκαλέσει η εύκολη επικράτηση των Intel Pentium MMX επεξεργαστών επί των ανταγωνιστών τους, AMD K6 και Cyrix MX. Και ενώ ο Cyrix MX είναι ακόμη καινούριος (μη τον συγχέετε με τους απλούς 6x86), είναι πράγματι αξιοπερίεργο για ποιο λόγο ο K6 δεν έχει κερδίσει την προτίμηση τόσο των αγοραστών όσο και των καταστημάτων, παρά τις πολύ καλές κριτικές που έχει λάβει ως τώρα.

Θα πρέπει να σημειώσουμε την εμφάνιση ενός υπολογιστή βασισμένου στον Pentium II και σε σχετικά προσιτή τιμή, γεγονός που σηματοδοτεί σταδιακά τη μετάβαση στη ναυαρχίδα της Intel. Δικαιολογώντας εν μέρει το υψηλό κόστος αγοράς του, ο Pentium II ήταν εμφανώς καλύτερος από την προηγούμενη γενιά των Socket 7 επεξεργαστών, δίνοντάς μας μια γεύση της απόδοσης που θα κυριαρχήσει το 1998.

Ο επόμενος μήνας θα εγκαινιάσει αλλαγές στο Street Test, αφού ο ένας από εμάς, ο Σπύρος Παράσχης, θα αποχωρήσει ελλείψει χρόνου (άτιμο Πανεπιστήμιο!) από τη στήλη. Φυσικά, θα παραμείνει στις επάλξεις του περιοδικού ως μάχιμος συντάκτης, από άλλα μετερίζια βέβαια. Ως την επόμενη επικοινωνία μας σας χαιρετούμε αμφότεροι και σας ευχόμαστε ολόψυχα "Καλή Χρονιά".



πριν αγοράσετε

Το PC MASTER δεν περιορίζει την ενημέρωση των αναγνωστών του στα αποτελέσματα του Street Test. "Πριν αγοράσετε", λοιπόν, μην παραλείψετε να συμβουλευθείτε τις οδηγίες του εξειδικευμένου συντάκτη μας, ο οποίος "σαρώνει" σε καθημερινή βάση την αγορά, με μοναδικό στόχο την έγκαιρη και έγκυρη ενημέρωσή σας σχετικά με τις προσφορές, τα "hot" προϊόντα αλλά και τις παγίδες της.

Του Ιάσονα Δούζα

Η Diamond Stealth II S220 είναι η νεότερη κάρτα γραφικών του μεγάλου κατασκευαστή και έχει να επιδείξει εντυπωσιακές δυνατότητες. Βασίζεται στο νέο ολοκληρωμένο Verite 2100 της Rendition, το οποίο διαθέτει ενσωματωμένο RAMDAC με συχνότητα λειτουργίας 170MHz και συνοδεύεται από 4MB μνήμης SGRAM. Οι επιδόσεις της είναι κορυφαίες σε κάθε τομέα (ιδιαίτερα στην απόδοση των 3D γραφικών), ενώ η τιμή των περίπου 40.000 δρχ. που απαιτείται για την αγορά της είναι για... γέλια.

Ενα νέο case από την Asus έκανε την εμφάνισή του στην αγορά πρόσφατα. Το (υπερ)ποιοτικό αυτό Midi Tower case δέχεται motherboards με ATX σχεδίαση, ενώ διαθέτει το ανάλογο τροφοδοτικό με ισχύ 200 Watt, το οποίο πιστοποιεί σχεδόν όλες τις εγκρίσεις που υπάρχουν στον... πλανήτη Γη, ώστε να εξασφαλίζεται αψεγάδιαστη λειτουργία. Εάν λοιπόν αναζητάτε ένα case με ποιότητα ισάξια αυτής των μεγάλων κατασκευαστών, θα το βρείτε στο κατάστημα "Πλαίσιο" και στην τιμή των 45.000 δραχμών περίπου.

Δύο επαναστατικά ασύρματα τηλεχειριστήρια, μέσω των οποίων μπορείτε να διαχειριστείτε πολλές από τις λειτουργίες του υπολογιστή, εισάγει η εταιρία Top Computer Systems (τηλ.: 6858689). Το πρώτο κατασκευάζεται από την Packard-Bell, συνοδεύεται από tuner για να ακούτε τους αγαπημένους σας ραδιοφωνικούς σταθμούς μέσα από τα ηχεία του υπολογιστή, ενώ κοστίζει γύρω στις 12.000 δρχ. Το δεύτερο (που είναι και το καλύτερο στη χρήση) κατασκευάζεται από την AST, έρχεται μόνο με το δέκτη του και κοστίζει περίπου 15.000 δρχ.

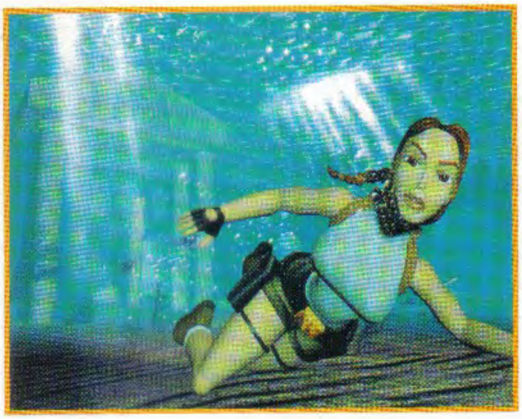
Μία νέα κάρτα 3D από τη Miro, που χρησιμοποιεί το γνωστό για την απόδοσή του chipset Voodoo Graphics της 3Dfx Interactive, έκανε πρόσφατα την είσοδό της στην αγορά. Η Hiscore 3D συνοδεύεται από μνήμη 6MB EDO-DRAM (αντίθετα με τα ανταγωνιστικά προϊόντα, που αρκούνται στα 4MB), εκ των οποίων τα 4MB χρησιμοποιούνται για αποθήκευση textures. Αυτό σημαίνει πως όσα παιχνίδια εκμεταλλεύονται αυτή την ποσότητα μνήμης θα παραδίδουν ανώτερη ποιότητα και επιδόσεις.
Επιπλέον, η έξοδος σήματος που παρέχεται για τη σύνδεση με τηλεόραση φροντίζει, ώστε να απολαμβάνετε τα αγαπημένα σας παιχνίδια ακόμη περισσότερο.

Εάν η προηγούμενη κάρτα 3D επιβαρύνει σημαντικά την τσέπη σας, δεν έχετε παρά να επιλέξετε την ολοκαίνουρια Biostar Venus 3D, η οποία χρησιμοποιεί επίσης το ανωτέρω chipset, αλλά συνοδεύεται από 4MB μνήμη και δεν παράγει τηλεοπτικό σήμα. Το προϊόν θα βρείτε σε τιμή μικρότερη των 60.000 δραχμών.

Το Microsoft SideWinder Force Feedback Pro είναι το νεότερο joystick του κολοσσιαίου κατασκευαστή software. Το joystick διαθέτει δύο ισχυρά μοτέρ, έτσι ώστε να προσφέρει ανάδραση στο χρήστη κάτω από τα παιχνίδια που το υποστηρίζουν και τα οποία πληθαίνουν μέρα με τη μέρα. Επίσης, ανάμεσα στα λοιπά χαρακτηριστικά του συναντάμε ενσωματωμένο τροφοδοτικό, ανεμιστήρα που εξασφαλίζει την ομαλή θερμοκρασία στο εσωτερικό του, μνήμη και τέλος έναν επεξεργαστή! Εάν, λοιπόν, πάντα θέλατε ένα "πληθωρικό" joystick, με εντυπωσιακές δυνατότητες και χαρακτηριστικά που συναντώνται σε... PC, δεν μένει παρά να αποκτήσετε το συγκεκριμένο προϊόν, στην ολίγον τσουχτερή τιμή των περίπου 50.000 δρχ.!

Μετά την τελευταία πτώση των τιμών στη μνήμη (τα 16MB τιμώνται γύρω στις 15.000 δραχμές), πολλοί από εσάς ενδεχομένως σκεφθήκατε μία αναβάθμιση πέρα από τα 64MB, για να παίζετε καλύτερα τα αγαπημένα σας παιχνίδια. Εάν η υπόθεσή μας είναι σωστή, σας συμβουλεύουμε να μην το επιχειρήσετε, καθώς ακόμα και οι νεότερες motherboards της αγοράς δεν μπορούν να πραγματοποιήσουν caching πέρα από τα 64MB, και έτσι επέρχεται πτώση των επιδόσεων, της τάξης του 5-10% ή και περισσότερο.

Game Club



TOMB RAIDER 2: Η Lara Croft επιστρέφει θριαμβευτικά στις οθόνες μας!



ZORK GRAND INQUISITOR: Ισως το καλύτερο Zork που έχουμε δει μετά τη διάλυση της περίφημης Infocom.



VIRTUA FIGHTER 2: Eνα εκπληκτικό beat'em up που αναμένεται να ενθουσιάσει τους φίλους του είδους.

P O I N T S Y S T E M



0-50
ΑΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΟ

Μείνετε μακριά από αυτό το παιχνίδι, ακόμα κι αν σας πληρώσουν για να το πάρετε!



51-60
ΚΑΤΩ ΤΟΥ ΜΕΤΡΙΟΥ

Λυπούμαστε, αλλά δεν θα μπορέσουμε... Εξάλλου, ο ανταγωνισμός δεν επιτρέπει επιείκεια!



61-70
ΜΕΤΡΙΟ

Χμ... το "Παν Μέτρον Αριστον" μάλλον δεν ισχύει στην περίπτωση αυτή...



71-80
ΚΑΛΟ

Οχι κάτι το συναρπαστικό, σίγουρα όμως αξιοπρεπές.



81-90
ΠΟΛΥ ΚΑΛΟ

Αυτό μάλιστα! Ενα παιχνίδι που θα σας καθηλώσει ώρες μπροστά στην οθόνη του υπολογιστή σας.



91-95
ΕΞΑΙΡΕΤΙΚΟ

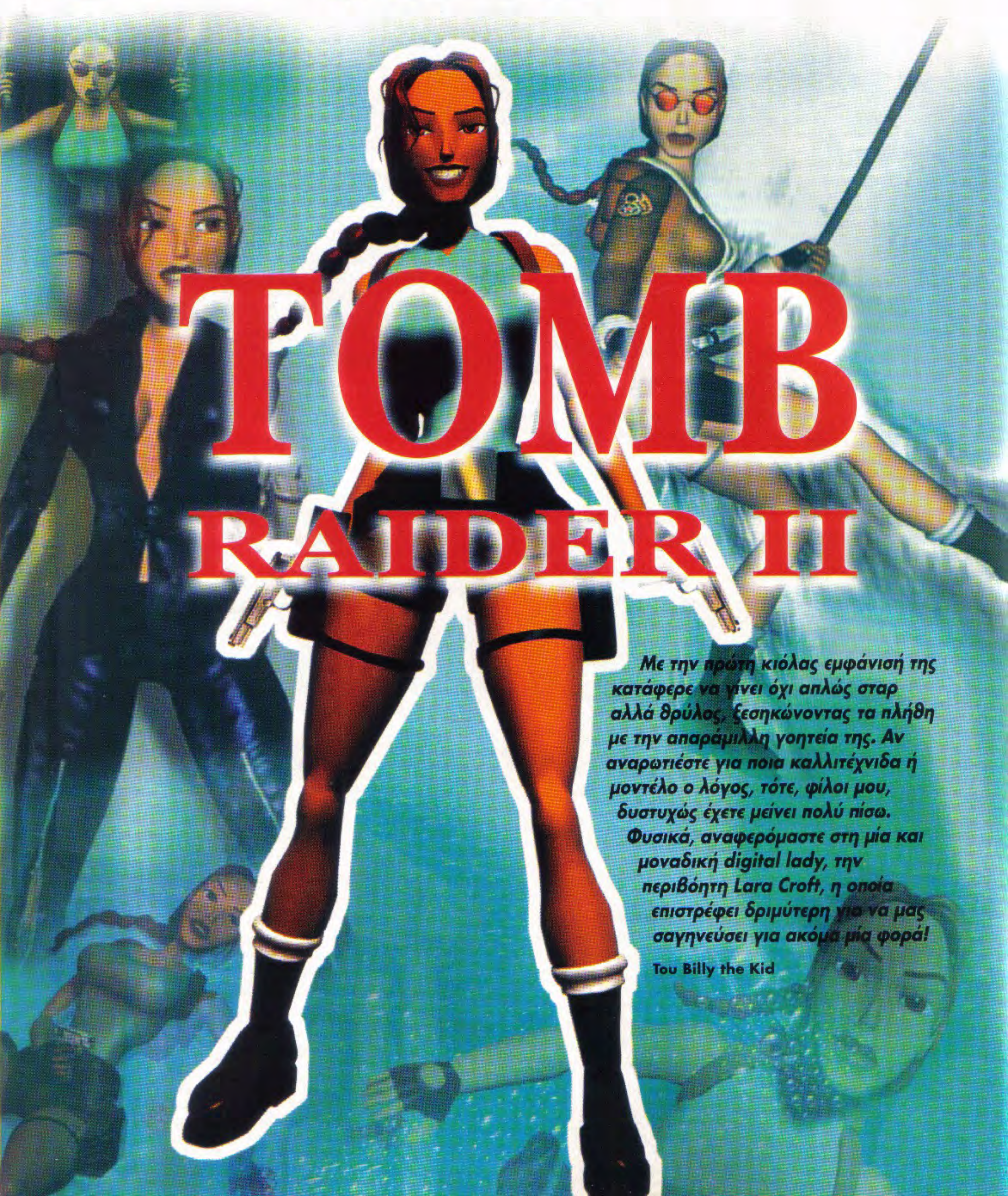
Ενας τίτλος που σίγουρα θα φιγουράρει στις λίστες με τα top games της χρονιάς.



96-100
ALL TIME CLASSIC

Ενα κλασικό παιχνίδι που διεκδικεί επάξια τη θέση του στις σελίδες του Hall of Fame. Αποκτήστε το χωρίς συζήτηση!

Η κλίμακα αυτή αντιστοιχεί στις βαθμολογίες των παιχνιδιών, όπως αυτές απεικονίζονται στους πίνακες των Game Reviews, κάτω από το γενικό τίτλο "Επιδόσεις".



TOMB RAIDER II

Με την πρώτη κιόλας εμφάνισή της κατάφερε να γίνει όχι απλώς σταρ αλλά θρύλος, ξεσηκώνοντας τα πλήθη με την απαράμιλλη γοητεία της. Αν αναρωτιέστε για ποια καλλιτέχνιδα ή μοντέλο ο λόγος, τότε, φίλοι μου, δυστυχώς έχετε μείνει πολύ πίσω. Φυσικά, αναφερόμαστε στη μία και μοναδική digital lady, την περιβόητη Lara Croft, η οποία επιστρέφει δριμύτερη για να μας σαγηνεύσει για ακόμα μία φορά!

Του Billy the Kid



Οταν πριν από δύο μήνες δημοσιεύσαμε ένα preview για το Tomb Raider II στη στήλη του περιοδικού "PC Spy", ήμαστε βέβαιοι ότι η συνέχεια του παιχνιδιού θα αποτελούσε hit, κυρίως λόγω της ίδιας της πρωταγωνίστριάς του. Η κυρία Lara Croft, με την πληθωρική παρουσία της αλλά και το θόρυβο που τη συνόδευε παντού, μας σαγήνευσε τόσο πολύ, ώστε σχεδόν ξεχάσαμε ότι αποτελεί μέρος ενός παιχνιδιού. Ταυτόχρονα κάποια αμφιλεγόμενα άρθρα στον ξένο Τύπο μας έβαλαν ψύλλους στα αυτιά για την ποιότητα της πολυαναμενόμενης συνέχειας. Δεν σας κρύβω, λοιπόν, ότι είχα αποφασίσει να ασχοληθώ α-π-ο-κ-λ-ε-ι-σ-τ-ι-κ-ά με το παιχνίδι και να αγνοήσω τα κάλλη της Lara. Ευτυχώς, όμως, η τελική έκδοση του Tomb Raider II διέλυσε τις όποιες αμφιβολίες. Το παιχνίδι είναι τόσο καλό, που την πρώτη μέρα που ασχολήθηκα μαζί του αναγκάστηκα να ξεκολλήσω από τον υπολογιστή μου ύστερα από επτάμισι ολόκληρες ώρες και μάλιστα χωρίς να έχω κορεστεί. Οσον αφορά στη Lara, είναι αστραφτερή όσο ποτέ, σέξι σε βαθμό που κολάζει και άγιο και βέβαια ικανή να παρασύρει τόσο, ώστε με έκανε να αθετήσω την υπόσχεση που διαβάσατε μόλις δύο -τρεις προτάσεις παραπάνω. Οχι, όχι, δεν είμαι ασταθής χαρακτήρας. Πείτε μου, όμως, πόσοι από εσάς θα μπορούσατε να αντισταθείτε σε αυτήν τη γλυκιά αμαρτία;

ΙΣΤΟΡΙΑ - ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ

Μια πανάρχαιη κινέζικη παράδοση αποτέλεσε την αφορμή για τη νέα περιπέτεια της ηρωίδας μας. Κάπου στο Σινικό Τείχος είναι θαμμένο το ξίφος του Xian, το οποίο, σύμφωνα με το θρύλο, όταν βυθιστεί στην καρδιά του δράκου, αποκτάς τη δύναμή του. Λένε δε ότι όταν το είχαν στη διάθεσή τους οι αρχαίοι Κινέζοι αυτοκράτορες, αποκτούσαν τεράστια δύναμη και κατακτούσαν με τους στρατούς τους αχανείς εκτάσεις, δημιουργώντας έτσι τις πανίσχυρες αυτοκρατορίες τους. Η εξουσία όμως φέρνει αλαζονεία, την οποία οι γενναίοι πολεμιστές-μοναχοί του Θιβέτ κατόρθωσαν να εξουδετερώσουν αποσπώντας από τους νεόκοπους δυνάστες το περίφημο ξίφος. Επειδή όμως τη γλυκιά και αμαρτωλή γοητεία της εξουσίας πολλοί ονειρεύονται, ξεκινά ένας αγώνας δρόμου ανάμεσα σε τρεις υποψηφίους - συμπεριλαμβανομένης της κ. Croft - για την απόκτηση του πολυπόθητου αντικειμένου. Τι πρόκειται να συμβεί; Μάλλον θα πρέπει να μοχθήσετε λίγο, ξεπερνώντας τις συνολικά δεκαεπτά πίστες του παιχνιδιού, για να μάθετε την τελική απάντηση.

Στη διάρκεια αυτής της περιπλάνησης δεν θα πλήξετε καθόλου. Θα ξεκινήσετε από το Σινικό Τείχος, θα εξερευνήσετε τα κανάλια της Βενετίας, τα πλούσια αρχοντικά της και την Οπερα, θα βρεθείτε στα βάθη του ωκεανού εξερευνώντας το εσωτερικό ενός βυθισμένου πλοίου, θα ταξιδέψετε ως το μακρινό Θιβέτ και θα καταλήξετε περίπου στο σημείο από όπου ξεκινήσατε, για να δώσετε την τελική μάχη. Ολα κι όλα, η Lara είναι μια πραγματική κοσμοπολίτισσα!

Το Tomb Raider II, αν και ακολουθεί τα χνάρια του προκατόχου του όσον αφορά στην ποικιλία των περιοχών που πρέπει να εξερευνήσετε, παρουσιάζει μία ειδοποιό διαφορά. Ενώ στην πρώτη έκδοση τόσο οι προορισμοί όσο και οι τρόποι δράσης θύμιζαν Ιντιάνα Τζόουνς, εδώ η Lara φαίνεται να γλυκοκοιτάζει έναν άλλο περίφημο ήρωα: τον Τζέιμς Μποντ! Θυμηθείτε με στο φινάλε της δεύτερης πίστας στη Βενετία - δεν το αναφέρω για να μην καταστρέψω τη μαγεία του παιχνιδιού. Μόνο το κοφτερό μυαλό του περίφημου πράκτορα 007 θα μπορούσε να επινοήσει μια τέτοια ευρηματική λύση. Επίσης, η εξερεύνηση του ναυαγίου στα βάθη του ωκεανού μόνο σε σενάριο για τον Τζέιμς Μποντ θα μπορούσε να συμβεί. Σαν να μου φαίνεται ότι η Lara μας έπεσε θύμα της γοητείας του εν λόγω κυρίου. Αλλωστε με τέτοια προσόντα πώς να μη τη βάλει στο μάτι...

Το Tomb Raider II, χωρίς να προκαλεί εκείνο το πρώτο συναίσθημα κατάπληξης

ΕΤΑΙΡΙΑ
Core- Eidos
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ:
IBM Compatible
με CD-ROM drive
ΤΥΠΟΣ
Action Adventure
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
Μέσο



του προκατόχου του (άλλωστε το βασικό gameplay δεν έχει αλλάξει), δημιουργεί ένα συναίσθημα ολοκλήρωσης - προς Θεού, δεν εννοώ τίποτα πονηρό... Έχετε την αίσθηση ότι συμμετέχετε σε μια χολιγουντιανή υπερπαραγωγή. Το περιβάλλον, είτε εξωτερικό είτε εσωτερικό, είναι τόσο όμορφα σχεδιασμένο και τόσο πλούσιο, που πολλές φορές σταματάτε απλώς και μόνο για να χαζέψετε τις λεπτομέρειες. Στην Όπερα, φέρ' ειπείν, βρίσκεστε επί της σκηνής και νομίζετε πως από στιγμή σε στιγμή θα ξεπροβάλουν οι καλλιτέχνες. Για κακή σας τύχη, βέβαια, βρίσκεστε face to face με επικίνδυνους γκάνγκστερ και Σικελιανούς μαφιόζους.

Η Lara αυτήν τη φορά χρησιμοποιεί διάφορα μεταφορικά μέσα: ταχύπλοα, μηχανοκίνητα έλκηθρα, υποβρύχια, αεροπλάνα. Προφανώς θα σκέφθηκε ότι τόσο γοητευτικές γάμπες δεν πρέπει να τις ταλαιπωρήσει από το συνεχές τρέξιμο! Παράλληλα, ως γνήσια σταρ δεν μπορεί να κυκλοφορεί αποκλειστικά με τη στολή εκστρατείας. Έχει εφοδιαστεί με ένα κομψό μπουφάν που την προφυλάσσει από τα κρύα στις παγωμένες βουνοκορφές του Θιβέτ, αν και ως γνήσιο θηλυκό φροντίζει να προκαλεί, καθώς δεν αποχωρίζεται ποτέ τα καυτά σορτς. Καημένη μου Lara, θα πάθεις κρυοπαγήματα! Επίσης, όταν αποφασίσει να βουτήξει στα βαθιά νερά του ωκεανού, θα φορέσει μια στενή, πολύ στενή, μα υπερβολικά στενή, στολή κατάδυσης.

Είμαι σίγουρος ότι θα σας κοπεί η ανάσα τη στιγμή που η Lara ετοιμάζεται να απαλλαγεί από τα ρούχα της για να τη φορέσει. Ξέρετε τι μαρτύριο είναι να αλλάζει και η άτιμη κάμερα του παιχνιδιού να είναι στραμμένη αλλού... Αχ, πείτε μου ότι υπάρχει κάποιο eastern egg, με το οποίο η Lara θα μας αποκαλύψει τα κάλλη της!

Τέλος, τα νέα όπλα, οι περισσότεροι ανθρώπινοι εχθροί, οι διαρκείς σκληρές αναμετρήσεις, αλλά και η κατάλληλη μουσική υπόκρουση σε επίμαχα σημεία του παιχνιδιού δημιουργούν ένα ολοκληρωμένο κινηματογραφικό υπόβαθρο. Εξάλλου, οι φήμες θέλουν το Χόλιγουντ να προετοιμάζει τη μεταφορά του τίτλου στη μεγάλη οθόνη, με την Ντέμι Μουρ και τη Σάντρα Μπούλογκ να μάχονται στήθος με στήθος για το ποια θα αναλάβει τον πρωταγωνιστικό ρόλο. Κορίτσια, μη μας απογοητεύσετε!

Ας σημειωθεί ακόμα ότι οι γρίφοι του παιχνιδιού, αν και όχι ιδιαίτερα δύσκολοι, απαιτούν ιδιαίτερη παρατηρητικότητα για την επίλυσή τους.

GAMEPLAY - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Το βασικό gameplay έχει παραμείνει ίδιο με αυτό της πρώτης έκδοσης. Άλλωστε δεν είχε ιδιαίτερα ψεγάδια. Έχει γίνει προ-

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

- **Pentium 90 MHz.**
- **16MB RAM.**
- **MS-DOS 6.22 ή Windows 95, CD-ROM drive και 65MB ελεύθερα στο σκληρό δίσκο.**
- **VGA με 1MB, SoundBlaster ή 100% συμβατή κάρτα ήχου.**
- **Το παιχνίδι περιέχεται σε 1 CD και μας το πρόσφερε η αντιπρόσωπος εταιρία Grup Multimedia, Μακρυγιάννη 20 (Μοσχάτο, τηλ.: 9380000).**



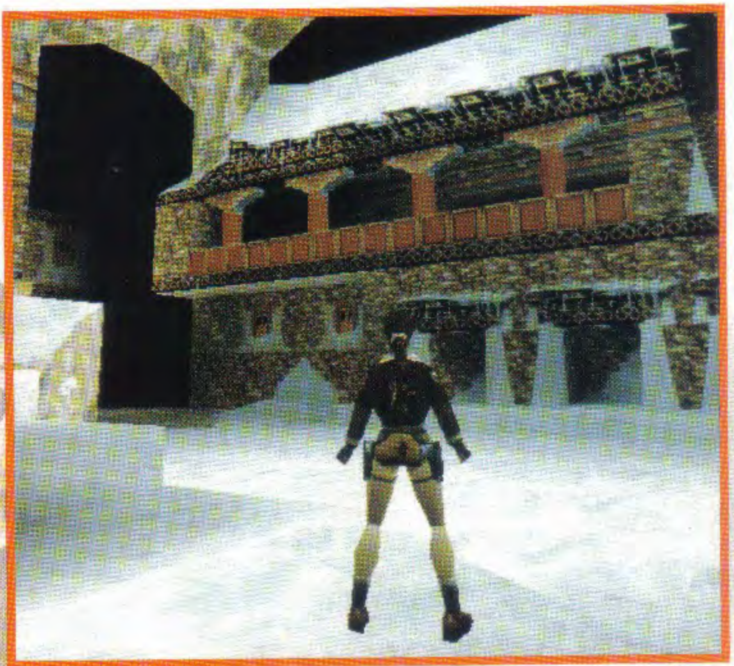
σπάθεια να μειωθούν σημαντικά οι "τυφλές" γωνίες της κάμερας, φυσικό επακόλουθο του χειρισμού της ηρωίδας μας σε τρίτο πρόσωπο. Ορισμένες στιγμές, μάλιστα, όταν η κάμερα απομακρύνεται και εστιάζει από αρκετό ύψος, δημιουργείται μια ιδιαίτερα δραματική προοπτική στο παιχνίδι. Οι κινήσεις έχουν παραμείνει περίπου ίδιες. Αξίζει ιδιαίτερης μνείας η προσθήκη μίας νέας κίνησης, αυτής της αναρρίχησης, η οποία είναι εξαιρετικά χρήσιμη τόσο σε ορισμένα σημεία του παιχνιδιού όσο και σε ό,τι αφορά τη δική σας οπτική απόλαυση. Μάλλον ο cameraman είναι ηδονοβλεψίας, αφού κάθε φορά που εκτελείται η συγκεκριμένη κίνηση, αυτός εστιάζει ξεδιάντροπα στα οπίσθια της Lara...

Νέα στοιχεία στο παιχνίδι είναι η χρήση φωτοβολίδων, αλλά και σπίρτων που φωτίζουν σκοτεινές γωνιές. Οι μάχες επίσης έχουν γίνει πολύ ρεαλιστικές και σε κάποια σημεία εξαιρετικά επικίνδυνες.

Μπρατσωμένοι τύποι και κακοποιοί που έχουν την κακή συνήθεια να εκτοξεύουν δεκάδες πυρομαχικά εναντίον σας, απειλούν τη ζωή σας συνεχώς. Πιστέψτε με, υπάρχουν σημεία που θα σας δυσκολέψουν αρκετά. Φροντίστε λοιπόν να κάνετε ορθολογική χρήση των medkits και των πυρομαχικών σας, γιατί διαφορετικά σας βλέπω να επαναλαμβάνετε κάποιες σκηνές αρκετές φορές μέχρι να τις... εμπεδώσετε. Ευτυχώς τα saves, με τον τρόπο που εκτελούνται, σας προσφέρουν αυτήν τη δυνατότητα. Σε αντίθετη περίπτωση θα ήμαστε ακόμα στο Tomb Raider I.



Τέλος, σε ό,τι αφορά το χειρισμό, θα πρέπει να αποδώσουμε τα εύσημα στους κατασκευαστές για την απευθείας ρύθμιση της ανάλυσης που επιθυμούμε, χωρίς να απαιτείται η έξοδός μας σε κάποιο menu. Επίσης, στα menus έχει προστεθεί η ενημέρωσή σας με στατιστικά στοιχεία για την ανά πάσα στιγμή πρόοδό σας σε κάθε πίστα, καθώς και για τα μυστικά που έχετε ανακαλύψει. Οι υπόλοιποι χειρισμοί είναι πανομοιότυποι με αυτούς του πρώτου μέρους.

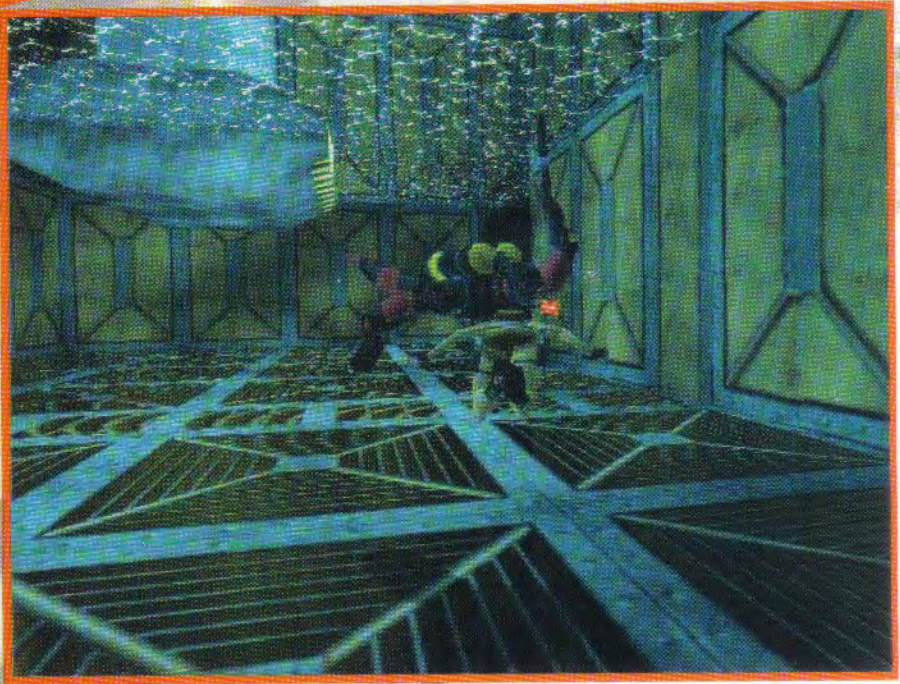


Μην ξεχάσετε, βέβαια, να επισκεφθείτε το σπίτι της Lara. Για τους νέους παίκτες είναι εντελώς απαραίτητο, για λόγους εκπαιδευτικούς σχετικά με τους χειρισμούς του παιχνιδιού. Είναι σίγουρο πως η επίσκεψη εκεί θα αποκαλύψει κάποια άκρως ενδιαφέροντα ιδιαίτερα μυστικά. Μη μου πείτε ότι δεν αναρωτιέστε πώς είναι η κρεβατοκάμαρά της!

ΓΡΑΦΙΚΟ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ - ΗΧΗΤΙΚΗ ΕΠΕΝΔΥΣΗ

Σε κάποιες σκηνές τα γραφικά του παιχνιδιού αγγίζουν το τέλειο. Οι νέες 3D κάρτες δημιουργούν υψηλά επίπεδα ρεαλισμού. Υπάρχουν γνωστοί μου, λάτρεις του Sony Playstation, οι οποίοι κατάπιαν τις γλώσσες τους βλέποντας τα γραφικά του Tomb Raider II στο PC. Κάποια σημεία είναι τόσο όμορφα ώστε δεν θέλεις να ξεκολλήσεις. Η ατμόσφαιρα της Βενετίας με τα κανάλια, το κλειστοφοβικό περιβάλλον στο ναυάγιο και οι χιονισμένες βουνοκορφές του Θιβέτ έχουν αποδοθεί εκπληκτικά.

Οι χαρακτήρες είναι μεγαλύτεροι και πιο





ρεαλιστικοί, ενώ και τα επίμαχα σημεία της Lara είναι μεγαλύτερα και πιο "ζωντανά". Σε κανένα σημείο, εφόσον διαθέτετε το κατάλληλο hardware, δεν θα δείτε pixel-ιασμα.

Αν είστε λάτρεις του παιχνιδιού και δεν διαθέτετε κάποια από τις καινούριες κάρτες γραφικών, είμαι σίγουρος ότι θα αναγκαστείτε να βάλετε το χέρι βαθιά στην τσέπη. Εχουν δίκιο όσοι υποστηρίζουν ότι το να κυκλοφορείς με τέτοιες γυναίκες συνεπάγεται αιματηρές θυσίες. Ας προσέχαμε... Οι άνθρωποι της Core έχουν προσέξει και την παραμικρή λεπτομέρεια. Από την περίφημη κοτσίδα του κοριτσιού μας, που όταν κάνει τις ακροβατικές ενέργειές της πάλλεται στον αέρα με μοναδική φυσικότητα, έως τις υπέροχες αντανακλάσεις στα κρύσταλλα των πολυελαίων στα αρχοντικά της Βενετίας και από τις ρίγες στις πλάτες των τίγρεων έως τις σκουριές στα ρήγματα ενός ναυαγίου. Πρόκειται για οπτική πανδαισία.

Οσον αφορά στην ηχητική επένδυση του παιχνιδιού, αυτή παίρνει άριστα. Ο πλούσιος στερεοφωνικός ήχος κινείται σε πλήρη αρμονία με το περιβάλλον. Οι φυσικοί ήχοι έχουν αποδοθεί με ρεαλιστικό τρόπο, τα δε μουσικά κομμάτια, αν και λιτά, προσδίδουν έντονα δραματικό τόνο σε αρκετές σκηνές.

Οταν βρεθείτε, παραδείγματος χάριν, σε μια κρίσιμη μάχη, η μουσική υπόκρουση αυξάνει ακόμα περισσότερο την ένταση. Οταν επίσης ανακαλύψετε κάποια σημεία-κλειδιά για την εξέλιξη της πορείας σας στην υπόθεση, η μουσική λειτουργεί ως μία μικρή επιβράβευση. Γενικά, η ηχητική επένδυση δίνει πόντους στο παιχνίδι.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Η αλήθεια είναι ότι προβληματιστήκαμε για το αν θα έπρεπε να αναφερθούμε στις επιδόσεις του παιχνιδιού ή σε αυτές της Lara; Αν και, τελικά, η διαφορά είναι μικρή, καθώς και τα δύο κυμαίνονται στα υψηλότερα δυνατά επίπεδα...

ΓΡΑΦΙΚΑ	97
ΗΧΟΣ	100
ΔΡΑΣΗ	95
ΣΕΝΑΡΙΟ	95
GAMEPLAY	93

96





ΚΡΙΣΗ - ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Σπάνια το δεύτερο μέρος ενός επιτυχημένου παιχνιδιού είναι καλύτερο του πρώτου, ειδικά όταν δεν απέχει σημαντικά χρονικά. Η σύγκριση, η έλλειψη αιφνιδιασμού και ουσιαστικών νεωτερισμών συνηγορούν συνήθως σε αυτή τη διαπίστωση. Αν και οι παραγωγοί του Tomb Raider αποφάσισαν να ακολουθήσουν την πεπατημένη, μη αλλάζοντας τίποτα από τη βασική συνταγή, το δεύτερο μέρος τολμώ να πω ότι είναι κατά τι καλύτερο του πρώτου.

Σύμφωνοι, δεν υπάρχει αυτή η αίσθηση του πρωτόγνωρου στο χώρο των action adventures που έφερε το πρώτο μέρος, ωστόσο η έμφαση που δόθηκε στις λεπτομέρειες έκανε το δεύτερο μέρος πιο ολοκληρωμένο.





Είμαι σχεδόν βέβαιος πως οι δημιουργοί του θα αφήσουν να παρέλθει αρκετό χρονικό διάστημα προτού επιχειρήσουν την κυκλοφορία νέας έκδοσης. Το τρίτο παιχνίδι της σειράς - μα καλά έχουμε τρελαθεί εντελώς, ακόμα δεν τελειώσαμε το No 2, αχ! Lara τι μας κάνεις - θα πρέπει, αν θέλει να γνωρίσει μια εξίσου επιτυχημένη πορεία, να προσθέσει νέα στοιχεία στο gameplay του, ίσως περισσότερους πρωτότυπους γρίφους και σίγουρα να εντείνει την κινηματογραφική ατμόσφαιρα. Από την άλλη, ο μύθος της Lara Croft θα συντηρηθεί και θα μεγαλώσει ακόμη περισσότερο. Θα γίνει κινηματογραφική ταινία, τραγούδι και εγώ δεν ξέρω τι άλλο...

Ισως μάλιστα βρισκόμαστε μπροστά στη δημιουργία ενός φαινομένου. Τα πρότυπα γυναικείας ομορφιάς και συμπεριφοράς μέχρι σήμερα δημιουργήθηκαν από ηθοποιούς, τραγουδίστριες, μοντέλα. Η κυρία Croft δείχνει να γίνεται πηγή έμπνευσης τέτοιων προτύπων, ενώ η ίδια δεν αποτελεί ζωντανή υπόσταση αλλά ψηφιακή!

Σημάδια των καιρών; Ισως. Ας αφήσουμε όμως την κοινωνιολογική ανάλυση. Μπροστά σας έχετε ένα κλασικό παιχνίδι. Απολαύστε το, αφού αφήνει εκείνο το αίσθημα της ικανοποίησης που δίνει ένα καλό παιχνίδι. Ξεκολλήστε λοιπόν από την αναπαυτική πολυθρόνα σας. Η Lara είναι εδώ και σας περιμένει. Δεν πρόκειται όμως για μια τυχαία γυναίκα. Για να την κατακτήσετε, θα πρέπει να της αποδείξετε ότι είστε διατεθειμένος να την ακολουθήσετε στην πιο επικίνδυνη περιπέτεια. Είναι ένα ρίσκο με υψηλό τίμημα και ακόμα υψηλότερη ανταμοιβή! ■

ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Οταν κυκλοφόρησε το πρώτο Alone in the Dark, κανείς δεν μπορούσε να φανταστεί ότι αυτό το είδος των πολυγωνικών γραφικών θα είχε μια τέτοια εξέλιξη.

Να, όμως, που με αυτά -ή, αν θέλετε, με τη σύγχρονη μετεξέλιξή τους- δημιουργήθηκε η υπ' αριθμόν ένα virtual ονείρωξη των εφήβων που μεγαλώνουν στην εποχή της Πληροφορικής.

Είναι λοιπόν το Tomb Raider II απλώς ένα high-tech υποκατάστατο για όσους δεν αισθάνονται ακόμα ώριμοι να χειριστούν μια ζωντανή femme fatale ή ένα καλοφτιαγμένο action adventure που ο κεντρικός χαρακτήρας του δεν αποτελεί παρά μόνο ένα από τα πολλά συστατικά της επιτυχίας του; Για την απάντηση δεν είμαστε και τόσο σίγουροι, όπως και να 'χει όμως... you're gonna like it like hell!

Βαγγέλης Κράτσας



ADVENTURE

ZORK GRAND INQUISITOR

Τα Zorks έχουν γράψει τη δική τους ιστορία. Αποτελούν το βασικό πεδίο αναφοράς των adventurers κυρίως στην Αμερική και όχι μόνο. Σε έναν ειδικό πίνακα που θα βρείτε στις σελίδες αυτές, παρουσιάζουμε όλα τα παιχνίδια που έχουν δημιουργηθεί από την Infocom και την Activision, τόσο με την πραγματική χρονολογία κατά την οποία κυκλοφόρησαν όσο και με αυτήν, βάσει της οποίας εξελίσσονται ως ιστορίες στον κόσμο της Great Underground Empire (GUE).



Παγιδεύοντας τον Yannick μέσω του μυθικού Coconut of Quendor.

Η είδηση ότι η Activision αποφάσισε να κυκλοφορήσει μία νέα τριλογία αφιερωμένη στα Zorks, μετά τη μεγάλη εμπορική επιτυχία που σημείωσε το Zork Nemesis, γέμισε χαρά τους φίλους των adventure games. Το πλάνο της εταιρίας περιλαμβάνει την κυκλοφορία κάθε επεισοδίου της νέας τριλογίας την περίοδο των Χριστουγέννων. Ετσι, προβλέπεται ότι το δεύτερο της σειράς θα κυκλοφορήσει τα Χριστούγεννα του '98 και το τρίτο στις γιορτές του '99.

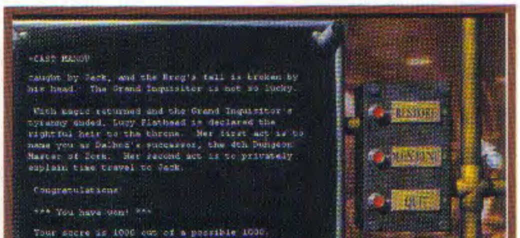
Zork: Το όνομα που κάθε adventurer γνωρίζει καλά, ακόμη και εάν δεν έχει παίξει σχεδόν ποτέ κάποιο από τα θρυλικά text adventures της Infocom.
Grand Inquisitor: Το πρώτο adventure μίας νέας τριλογίας που έχει σχεδιάσει η Activision. Ο κόσμος της φαντασίας και της μαγείας κινδυνεύει να ταφεί για πάντα κάτω από τον "εκσυγχρονισμό" της τεχνολογίας. Εσύ, ένας ανώνυμος adventurer, θα κατορθώσεις να σταματήσεις τα διαβολικά σχέδια του Inquisitor;

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

Πράγματι φιλόδοξο σχέδιο και μακάρι να καταφέρουν να το υλοποιήσουν.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Βρισκόμαστε στο σωτήριο έτος 1067 της Great Underground Empire, η οποία περνά πάρα πολύ δύσκολους καιρούς μετά το τέλος της εποχής της μαγείας, όπως καταγράφεται στα χρονικά που έμειναν γνωστά με τα ονόματα Beyond Zork και Spellbreaker. Εκτοτε ο καταχθόνιος Mir Yannick έχει αποκτήσει τον έλεγχο της αυτοκρατορίας, χρησιμοποιώντας διαβολικά "τεχνολογικά" επιτεύγματα, προκειμένου δε να ε-



Το φινάλε της περιπέτειας, στο οποίο γίνεσαι ο Dungeon Master!

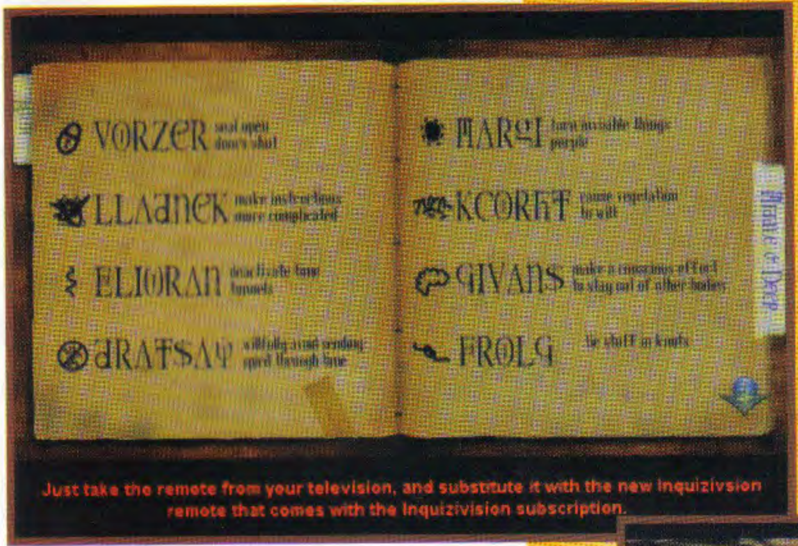


ξασφαλίσει την απόλυτη κυριαρχία του, έχει ανακηρύξει τον εαυτό του σε "Μεγάλο Ανακριτή", απαγορεύοντας διά νόμων την αναφορά και τη χρήση οιουδήποτε πράγματος προέρχεται από τον κόσμο της μαγείας. Ολοι όσοι παραβαίνουν τους νόμους του ή εναντιώνονται στη θέλησή του, γίνονται τοτέμ μέσω του φοβερού μηχανήματος που ο ίδιος έχει δημιουργήσει.

Οπως συνηθίζεται στα Zork games, είσαι ένα ανώνυμος adventurer και μια μέρα ο δρόμος σου σε φέρνει στην πόλη-οικισμό Port Foozle. Εκεί, εντελώς τυχαία θα ανακαλύψεις μία λάμπα, όπου βρίσκεται το πνεύμα του μεγάλου Dungeon Master (ο οποίος στην εισαγωγή του παιχνιδιού "εξαφανίζεται" από τον Yannick που είναι παλιός συμμαθητής του!!!). Το πνεύμα του Dungeon Master θα σε καθοδηγήσει μέσω μίας "μυστικής" εισόδου στην Great Underground Empire. Εκεί θα συναντήσεις την πανέμορφη Enchantress Y'Gael, η οποία θα σου δώσει ένα spellbook, ικανοποιώντας έτσι το πιο απόκρυφο όνειρο κάθε adventurer.

Η αποστολή σου είναι να αποκαταστήσεις τον κόσμο της μαγείας, νικώντας τον διαβολικό Yannick και την "τεχνολογία" που προσπαθεί να επιβάλει. Η τύχη της Great Underground Empire, του κόσμου των ονείρων, της μαγείας, των δράκων, των Orcs και τόσων άλλων βρίσκεται στα χέρια σου...

ΕΤΑΙΡΙΑ
Activision
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
IBM και συμβατοί με CD-ROM drive
ΤΥΠΟΣ
3D graphics animated adventure
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
Μέσο/Ανώτερο



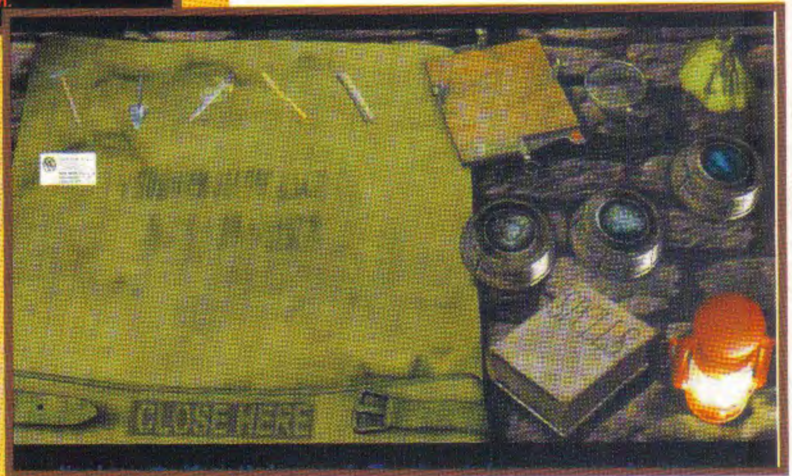
Δείγμα των spells που χειρίζεσαι.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι εξαιρετικής ποιότητας και βρίσκονται τουλάχιστον ένα σκαλί πάνω από αυτά του Zork Nemesis, τα οποία είχαν εντυπωσιάσει κοινό και κριτικούς. Χρησιμοποιεί την ανάλυση 640x480, αλλά σε 16bit colour mode (χιλιάδες χρώματα), η δε γραφική απόδοση των χώρων είναι κάτι το εντυπωσιακό. Φοβερές αποχρώσεις και συνδυασμοί χρωμάτων δημιουργούν έναν από τους πιο ζωντανούς και ωραίους κόσμους που έχω δει σε adventure game. Τα διάφορα τμήματα δράσης περιλαμβάνουν εξαιρετικής ποιότητας βιντεοσκοπημένα sequences με πραγματικούς ηθοποιούς.

Ο 16bit ήχος βρίσκεται σε ικανοποιητικά επίπεδα, χωρίς όμως να ξεπερνά αυτόν του Zork Nemesis. Μόνο δύο μουσικά background μοτίβα κατορθώνουν να ξεπεράσουν την εκπληκτική μουσική του Nemesis. Οι ομιλίες είναι εξίσου καλές, ενώ παρέχεται η δυνατότητα να βλέπεις τους διαλόγους και σε κείμενο πάνω στην οθόνη.

Ο χειρισμός του στηρίζεται στην περίφημη "Z-Vision" μηχανή, η οποία εμφανίστηκε για πρώτη φορά στο Zork Nemesis. Πρόκειται για το πρώτο interface που επέτρεψε



Δείγμα του inventory σου.

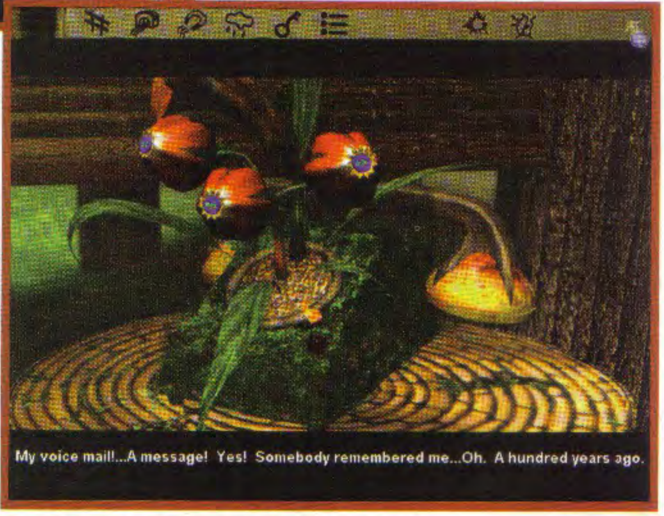




Η φοβερή μηχανή μέσω της οποίας ο Yannick μετατρέπει σε τοτέμ τους εχθρούς του.

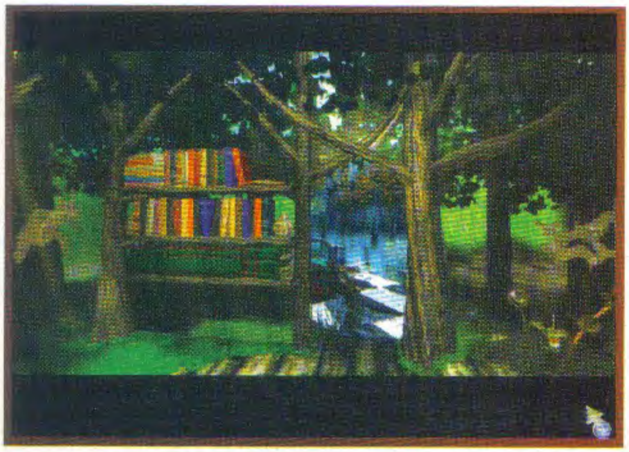
πλήρη περιστροφική κίνηση 360 μοιρών σε adventure game, το οποίο ακολούθησε η Cryo δημιουργώντας το Atlantis: The Lost Tales. Σε όποιο σημείο της οθόνης επιτρέπεται η έξοδος απ' αυτήν και η μετάβαση σε μία άλλη, ο κέρσορας αλλάζει σε βέλος κίνησης. Η οθόνη δράσης καταλαμβάνει τα περίπου 5/8 της οθόνης. Πηγαίνοντας τον κέρσορα στην αριστερή άκρη του επάνω μέρους της οθόνης εμφανίζεις την ειδική μπάρα του inventory για εύκολη χρήση, ενώ πηγαίνοντάς τον στο μέσον του άνω μέρους εμφανίζεις τα SAVE, RESTORE, PREFERENCES και QUIT. Στο Preferences περιέχονται διάφορες ρυθμίσεις που αφορούν στον ήχο και την εικόνα του παιχνιδιού. Φρόντισε να βάλεις το Captions (υπότιτλοι) στο On. Πηγαίνοντας τον κέρσορα στο επάνω και δεξιά μέρος της οθόνης, βλέπεις την ειδική μπάρα για εύκολη χρήση των spells που έχεις μάθει.

Κάνοντας δεξί κλικ οπουδήποτε, εμφανίζεις το πραγματικό inventory σου. Στα δεξιά μπορείς να τοποθετήσεις το πολύ μέχρι 20 αντικείμενα (δεν θα χρειαστείς περισσότερα), ενώ στο αριστερό μέρος θα τοποθετηθούν, αφού πρώτα τα βρεις, τα: Spellbook, Magic Lantern, Coins bug και 3 totems. Σε αυτό το σημείο επίσης υπάρχει ένας ειδικός viewer, μέσω του οποίου μπορείς να εξετάζεις προσεκτικά τα διάφορα αντικείμενα. Είναι και το μοναδικό σημείο όπου μπορείς να συνδυάζεις μεταξύ τους δύο αντικείμενα που βρίσκονται στο inventory σου, όποτε αυτό χρειαστεί. Οταν ο κέρσορας "καταλάβει" ένα από τα λεγόμενα hot-spots (δηλαδή τα σημεία όπου μπορεί να γίνει κάτι - η ACTION λειτουργία), τότε αυτός αποκτά ένα κίτρινο χρώμα, γεγονός που βοηθά πολύ το χρήστη. Οταν είναι να πάρεις ένα αντικείμενο, ο κέρσορας μετατρέπεται σε μία παλάμη.



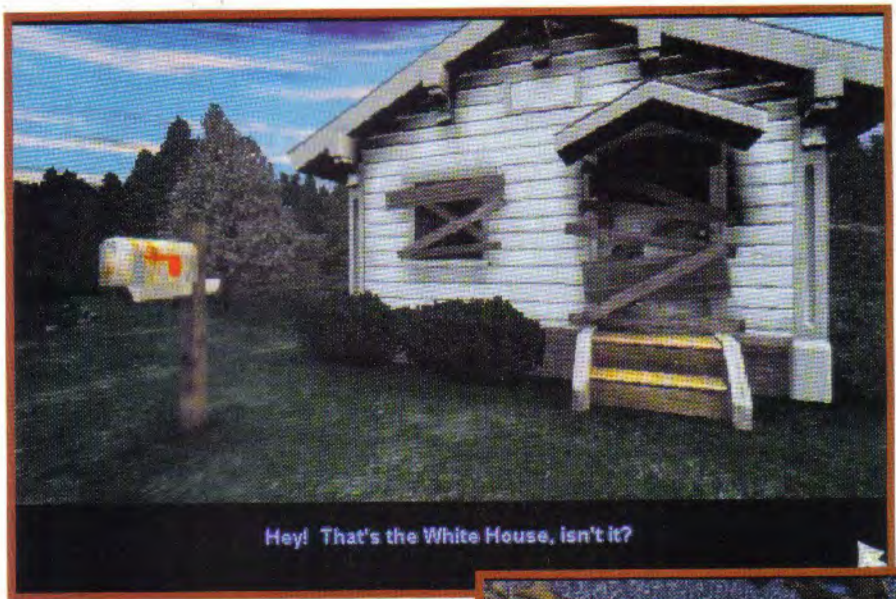
Ο σουρεαλισμός στα γραφικά. Ο τηλεφωνητής σου...

Το παιχνίδι παρουσιάζει μία πολύ σημαντική καινοτομία, η οποία είμαι σίγουρος ότι χαράζει μια νέα εποχή στα adventure games. Δίνει τη δυνατότητα σε δύο χρήστες μέσω modem να παίξουν το παιχνίδι σαν μία ομάδα. Ο δεύτερος παίκτης μπορεί να εξετάζει οτιδήποτε πάνω στην οθόνη, βοηθώντας έτσι σημαντικά τον πρώτο παίκτη, ενώ ανά πάσα στιγμή οι δύο χρήστες μπορούν να αλλάξουν ρόλους. Η αρχή έγινε και η στιγμή κατά την οποία θα δούμε ένα adventure με δύο ήρωες και κάθε χρήστης θα κινεί τον έναν από τους δύο, λειτουργώντας έτσι σαν ομάδα, δεν πρέπει να βρίσκεται μακριά.



Το σπίτι του Dungeon Master.



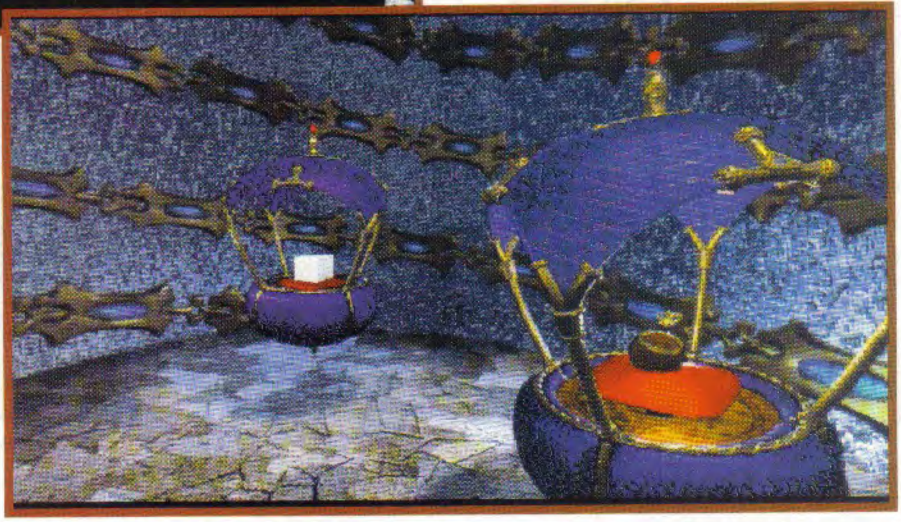


Το περιβόητο White House από το Zork 1.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρα του παιχνιδιού ξεχωρίζει με το φοβερό χιούμορ που περιέχει, το οποίο σπάνια συναντάται σε παιχνίδια του είδους και μόνο τα text adventures είχαν δώσει μέχρι τώρα. Είναι ανεπανάληπτη και θα εντυπωσιάσει κάθε φίλο του είδους.

Η δράση του δεν είναι τόσο μεγάλη σε διάρκεια όπως αυτή του Nemesis, ωστόσο είναι πολύ πιο πλούσια σε ιδέες και ενδιαφέρουσα. Σημειώνεται όμως ότι χωρίς λύση ένας απλός χρήστης (και όχι μόνο) θα δυσκολευτεί πάρα πολύ να τελειώσει το παιχνίδι.

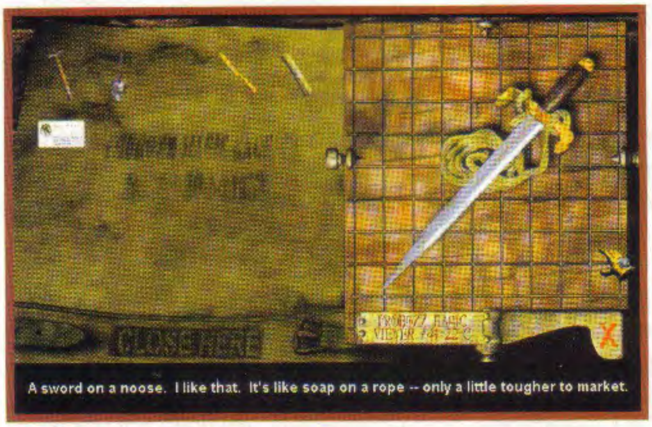


Τοποθετώντας δύο από τα ιερά αντικείμενα που χρειάζονται για να αποκαταστήσεις τον κόσμο της μαγείας.

Αντικειμενικός σκοπός σου είναι να βρεις τρία μαγικά αντικείμενα, τα: Coconut of Quendor (Beyond Zork), Cube of Foundation (Spellbreaker) και Skull of Yoruk (Zork Nemesis). Για πρώτη φορά σε ένα 3D graphic adventure γίνεται τόσο εκτεταμένη αναφορά και χρήση του κόσμου της μαγείας. Συνολικά θα μάθεις 12 spells που θα καταγραφούν στο βιβλίο σου χωρισμένα σε δύο βασικές κατηγορίες, 3 spells που είναι τα αντίθετα κάποιων από τα πρώτα και 3 ακόμη που έχουν μόνο μία χρήση. Στο παιχνίδι αποκτάς πόντους (σκορ) καθώς προχωράς, ενώ ταυτόχρονα κερδίζεις διάφορους τίτλους.

Οι γρίφοι του είναι έξυπνοι και το κυριότερο πρωτότυποι, είναι δε σίγουρο ότι θα παιδέψουν αρκετά τον μέσο χρήστη. Η δράση είναι πολύ έξυπνα σχεδιασμένη και περιλαμβάνει τη μετακίνησή σου στις διάφορες τοποθεσίες ακολουθώντας είτε έναν χάρτη, είτε τα time tunnels, είτε τον υπόγειο "σιδηρόδρομο". Μέσω της μαγείας και των totems θα πάρεις τη μορφή τριών άλλων χαρακτήρων, ενός φτερωτού δράκου, ενός Orc και μίας γυναίκας, και θα μεταφερθείς στους αντίστοιχους κόσμους τους. Ολες οι σημαντικές τοποθεσίες των Zork games είναι εδώ και φυσικά το περίφημο "White House". Το φινάλε είναι εντυπωσιακό, όσο και αν ενδεχομένως ξαφνιάσει το χρήστη.

Γενικά το Zork Grand Inquisitor θα σας προσφέρει αρκετές ώρες πραγματικής adventure-ίστικης απόλαυσης, γι' αυτό μην το χάσετε με τίποτα.

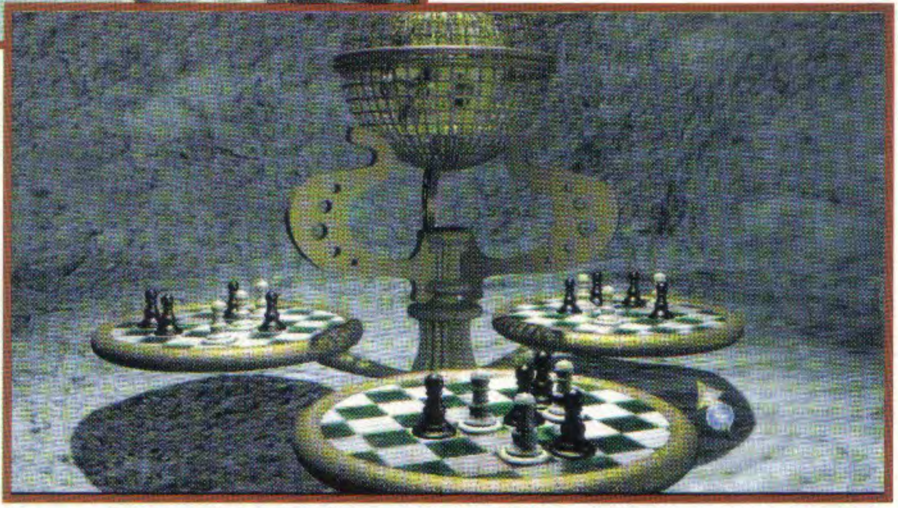


Συνδυάζοντας δύο αντικείμενα μεταξύ τους.





Εδώ θα βρεις ένα time tunnel.



Ο σκακιστικός γρίφος. Και όμως, δεν λύνεται με το μυαλό...

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Μετά την εισαγωγή βρίσκεσαι στο σταυροδρόμι. Κάνε αργά μία πλήρη περιστροφή γύρω από τον εαυτό σου. Παρατήρησε ότι υπάρχουν 3 δυνατές έξοδοι από το σημείο που στέκεσαι και ότι αυτή που είναι στ' αριστερά από την αρχική θέση από όπου ξεκινάς περικλείεται από μία μπλε αύρα. Πήγαινε ευθεία μπροστά στις πινακίδες. Αφού τις "δεις", γύρνα πίσω. Στρίψε αριστερά περίπου 45 μοίρες και πήγαινε ευθεία μπροστά στο Port Foozle. Φθάνοντας στην αρχή του οικισμού, κάνε πάλι αργά μία πλήρη περιστροφή γύρω από τον εαυτό σου. Παρατήρησε ότι στα δεξιά της αποβάθρας και χαμηλά στη θάλασσα υπάρχει η ίδια μπλε αύρα. Πήγαινε στην αποβάθρα και προχώρησε ξανά μπροστά στο βίντσι. Κάνε κλικ στο μοχλό.

Κατεβάζεις το γάντζο και ψαρεύεις ένα ψάρι, το οποίο, αφού σου πει διάφορα, ξαναπέφτει στη θάλασσα. Ξαναπαίξε αυτήν τη σκηνή έως ότου το ψάρι αρχίσει να επαναλαμβάνεται. Οι μονόλογοι του είναι ενδεικτικοί του χιούμορ του παιχνιδιού. Πρέπει να βρεις έναν άλλο τρόπο να ψαρέψεις αυτό που υπάρχει στο νερό. Κάνε πίσω, κάνε στροφή 180 μοιρών και πήγαινε μπροστά. Εδώ στρίψε περίπου 140 μοίρες αριστερά, έτσι ώστε να βλέπεις τον πάγκο με τα ψάρια και λίγο την αποβάθρα. Πήγαινε ευθεία μπροστά στον πάγκο. Δοκίμασε να πάρεις το "αναψυκτικό" που βλέπεις. Χτυπά ο συναγερμός και σε ακούει η καταστηματάρχισσα. Κάνε 3 φορές την ίδια κίνηση, για να δεις τι λέει. Κάνε SAVE και άλλη μία φορά την ίδια κίνηση. Πρόσεξε το πώς χάνεις! Κάνε RESTORE τη θέση που μόλις έσωσες και πήγαινε προς τα πίσω. Τώρα γύρνα λίγο προς τα δεξιά και πήγαινε στον πίνακα. Κάνε κλικ στο πράσινο πλήκτρο, ώστε ο δείκτης να πάει στο "That's the Spirit". Ανεβάζεις την ένταση. Περίμενε να ακούσεις την καταστηματάρχισσα να διαμαρτύρεται και να ζητά να χαμηλώσει κάποιος την ένταση. Κάνε πίσω και ξαναπήγαινε στον πάγκο με τα ψάρια. Κάνε πάλι κλικ στο αναψυκτικό. Ο συναγερμός χτυπά, αλλά ο ήχος των μεγαφώνων τον καλύπτει. Ετσι, παίρνεις το αναψυκτικό, αλλά και ένα six-pack ring. Πήγαινε τον κέρσορα στο πάνω και αριστερό μέρος της οθόνης. Ανοίγεις την ειδική κίτρινη μπάρα του inventory σου. Κάνε κλικ το six-pack ring στην κίτρινη αυτή μπάρα και το τοποθετείς στο inventory σου. Κάνε πίσω και ξαναπήγαινε στην αποβάθρα.

Προχώρησε προς το βίντσι και πήγαινε τον κέρσορα στο πάνω και αριστερό μέρος της οθόνης. Από την ειδική μπά-

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ



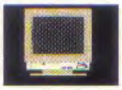
Pentium στα 90MHz.



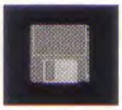
16MB RAM, Windows 95.



4x CD-ROM drive και 50MB στο σκληρό δίσκο.



DirectX 5.0 συμβατή κάρτα γραφικών με 16bit χρώματα, 16bit κάρτα ήχου.



Το πακέτο, που περιλαμβάνει 2 CDs, μας έδωσε το κατάστημα Vertigo, ενώ το παιχνίδι αντιπροσωπεύει η Grup Multimedia.



Η ΧΡΟΝΟΛΟΓΙΚΗ ΕΞΕΛΙΞΗ ΤΩΝ ZORKS ΚΑΙ ΟΧΙ ΜΟΝΟ

0 GUE:	O Entharion ανακαλύπτει το βασίλειο του Quendor.
666 GUE:	O Duncanthrax ανακαλύπτει τα περίφημα υπόγεια τούνελ.
770 GUE:	O Lord Dimwit Flathead ανακαλύπτει την περιβόητη Great Underground Empire.
883 GUE:	Εξελίσσεται το ZORK ZERO (κυκλοφορία 1987 μ.Χ.), όπου σημειώνεται και η πτώση της Great Underground Empire.
948 GUE:	Εξελίσσονται τα ανεπανάληπτα ZORK 1-3 (κυκλοφόρησαν το 1981-3 μ.Χ.), όπου ένας ανώνυμος adventurer αντικαθιστά τον μοναδικό Dungeon Master, ανακαλύπτοντας 20 θησαυρούς και νικώντας τον Wizard of Frobozz.
949 GUE:	Εξελίσσεται το ZORK NEMESIS (κυκλοφορία 1996 μ.Χ.), όπου οι ενέργειες 4 αλχημιστών προκαλούν τον φοβερό Nemesis, του οποίου η κατάρα απλώνεται σε ολόκληρες τις Forbidden Lands.
952 GUE:	Εξελίσσεται το ENCHANTER (κυκλοφορία 1984 μ.Χ.), όπου η ερασιτέχνις Enchanter νικά τον διαβολικό Warlock Krill και προάγεται σε Sorcerer.
957 GUE:	Εξελίσσεται το SORCERER (κυκλοφορία 1984 μ.Χ.), όπου η Sorcerer νικά τον δαίμονα Jeearr και αντικαθιστά τον περιβόητο Belboz στη θέση του επικεφαλής στο περίφημο Circle of Enchanters.
966 GUE:	Εξελίσσονται τα SPELLBREAKER (κυκλοφορία 1985 μ.Χ.) και BEYOND ZORK (κυκλοφορία 1987 μ.Χ.). Η επαναδημιουργία του κόσμου και το τέλος της εποχής της μαγείας. Ανακαλύπτεται το περίφημο Coconut of Quendor.
1067 GUE:	Εξελίσσεται το ZORK GRAND INQUISITOR (κυκλοφορία 1997 μ.Χ.), όπου ο Grand Inquisitor απαγορεύει τη χρήση της μαγείας και μετατρέπει σε totem όποιον παρακούσει τις εντολές του.
1647 GUE:	Εξελίσσεται το RETURN TO ZORK (κυκλοφορία 1993 μ.Χ.), οπότε σημειώνεται η εξαφάνιση του East Shanbar και ένας μοναχικός adventurer νικά τον καταχθόνιο Morphius.

ρα του inventory σου πάρε το six-pack ring (κάνοντας απλώς κλικ σε αυτό) και τώρα κάνε το κλικ στο γάντζο. Κάνε κλικ στο μοχλό. Ακούς διάφορα, κάποια παράξενη φωνή μιλά. Ψαρεύεις ένα κιβώτιο, το βγάζεις έξω, το ανοίγεις και βλέπεις μία λάμπα. Να είναι, άραγε, η περίφημη λάμπα που μέσα της είναι παγιδευμένο το πνεύμα του μοναδικού Dungeon Master;

Ποιος ξέρει! Η λάμπα όμως πρέπει να επιδιορθωθεί λόγω της μακροχρόνιας παραμονής της στο νερό. Πάρε τη λάμπα και βάλε τη στο inventory σου. Πήγαινε πίσω, κάνε μία περιστροφή 180 μοιρών και προχώρησε ευθεία μπροστά. Τώρα στρίψε λίγο προς τα δεξιά και πήγαινε στο σπίτι που είναι στην άκρη του δρόμου. Προχώρησε προς τα posters που είναι στα δεξιά της πόρτας. Αχά! Εδώ φτιάχνουν λάμπες... Πήγαινε πίσω και κάνε κλικ στην πόρτα. Σου μιλά ο καταστηματάρχης. Κάνε συνεχώς κλικ στην πόρτα μέχρι να αρχίσει να επαναλαμβάνει τους μονολόγους του. Τώρα πάρε τη λάμπα από το inventory σου και κάνε την κλικ στην πόρτα... Η συνέχεια επί της οθόνης σας... ■



Με το κατάλληλο spell ενεργοποιείς τα time tunnels.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Ενα adventure που θα ενθουσιάσει τους φίλους των Zork games και όχι μόνο. Μεγάλο προσόν του το ότι κατορθώνει να παρουσιάσει έναν κόσμο που μόνο σε text adventures είχαμε δει ως τώρα. Μοναδικό χιούμορ, μαγεία και πρωτότυποι γρίφοι συνθέτουν ένα ξεχωριστό από κάθε πλευρά adventure.

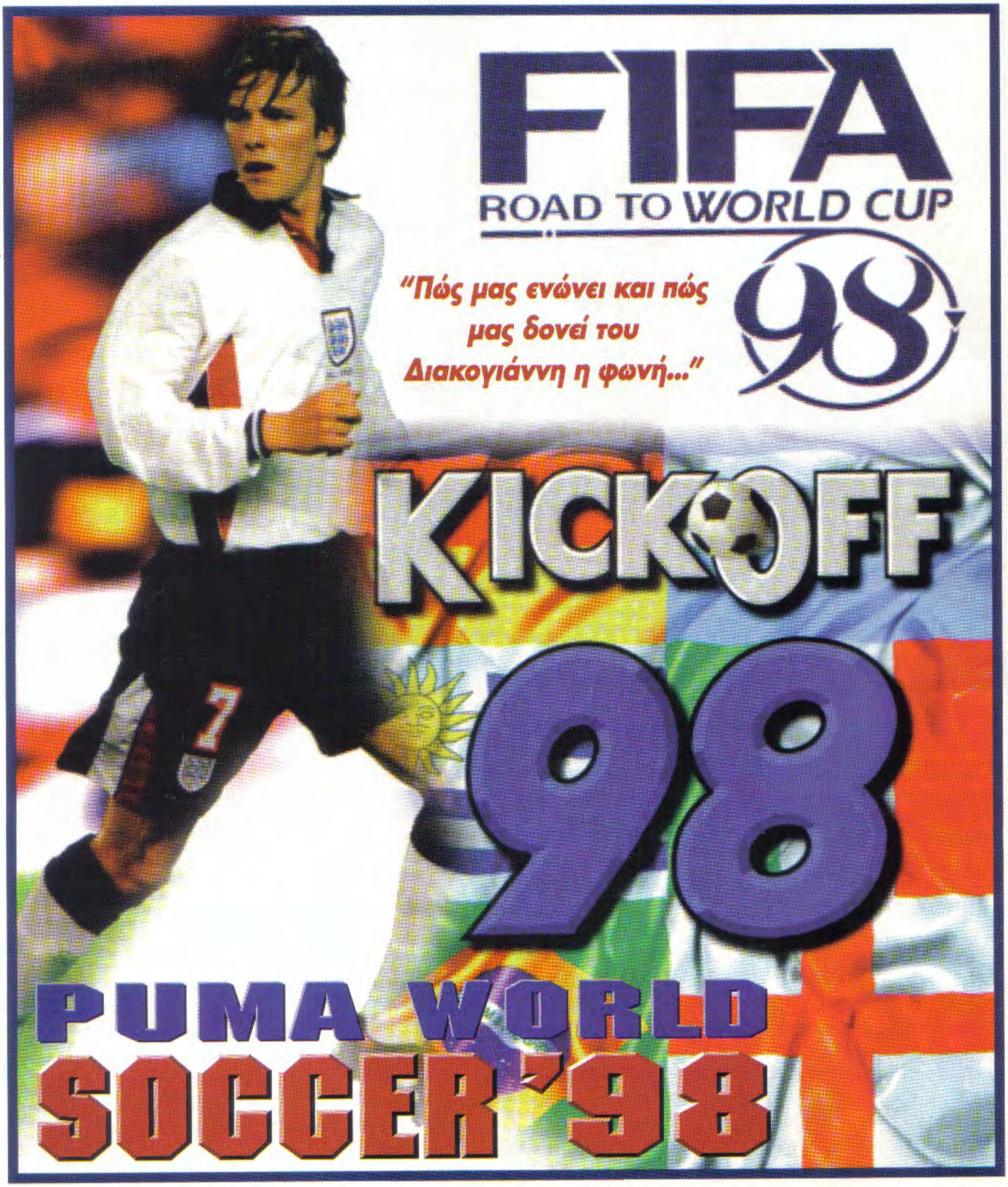
ΓΡΑΦΙΚΑ	98
ΗΧΟΣ	95
ΔΡΑΣΗ	95
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	99
ΓΡΙΦΟΙ	98

96





SIMULATION


FIFA
ROAD TO WORLD CUP
98
"Πώς μας ενώνει και πώς
μας δονεί του
Διακογιάννη η φωνή..."
KICK OFF
98
PUMA WORLD
SOCCER '98



Τα παιχνίδια ποδοσφαίρου ποτέ δεν έλειψαν από τους υπολογιστές. Από την εποχή ακόμη του "Matchday" στον Spectrum και του "International Soccer" στον Commodore 64, οι προγραμματιστές προσπαθούσαν να φέρουν το δημοφιλές άθλημα στις οθόνες μας. Εκτοτε η "στρογγυλή θεά" πέρασε αμέτρητες φορές -άλλοτε με επιτυχία και άλλοτε χωρίς- από τις οθόνες μας, για να φθάσουμε σήμερα σε τρία παιχνίδια τελευταίας εσοδείας. Ας τα γνωρίσουμε καλύτερα...

του Σπύρου Παράσχη
abyss@matrix.kapatel.gr

ΕΤΑΙΡΙΕΣ
Anco, Electronic Arts, Ubisoft
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
Multimedia PCs
ΕΙΔΟΣ
Football games
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
Μέσο

Με την Electronic Arts συμβαίνει κάτι πολύ περίεργο. Κάθε χρόνο κυκλοφορεί από μία καινούρια έκδοση παιχνιδιών ποδοσφαίρου και μπάσκετ, από τις οποίες η μία είναι πολύ επιτυχημένη και η άλλη σκέτη απογοήτευση. Το 1996, για παράδειγμα, το "NBA Live" ήταν σχεδόν απαράδεκτο, ενώ το "FIFA Soccer" ξεχώρισε. Το 1997 οι όροι αντιστράφηκαν, με ένα εξαιρετικό παιχνίδι μπάσκετ και ένα unplayable ποδοσφαιράκι. Σε ό,τι αφορά τις φετινές εκδόσεις, όπως είδαμε τον προηγούμενο μήνα, το "NBA Live" ήταν πολύ καλό, ενώ αντίθετα οι οιωνοί για το "FIFA" δεν ήταν ιδιαίτερα αισιόδοξοι.

Η σειρά των "Kick Off" έχει μεγάλη ιστορία. Το πρώτο "Kick Off" κυκλοφόρησε για την Amiga 500 και τον Atari ST και έθεσε νέα standards στο χώρο. Η δε δεύτερη έκδοση για την Amiga παραμένει, κατά τη γνώμη μου, το καλύτερο παιχνίδι ποδοσφαίρου που έχει κυκλοφορήσει, αφού διέθετε εκπληκτική ταχύτητα, άμεσο χειρισμό, έξοχη δράση και μοναδικό gameplay. Μετά το "Kick Off 2" ο δημιουργός του, Dino Dini, αποχώρησε από την εταιρία, με αποτέλεσμα οι επόμενες εκδόσεις του παιχνιδιού να μείνουν στη μετριότητα. Η Anco, όμως, δεν σταμάτησε να προσπαθεί να ανακτήσει το χαμένο έδαφος. Ετσι, πρόσφατα κυκλοφόρησε το "Kick Off '98", το οποίο έχει μεγάλο ενδιαφέρον ειδικά για εμάς τους Ελληνες. Βλέπετε, η CD-Media έχει εξελληνίσει πλήρως το πρόγραμμα και το έχει προικίσει με ένα μοναδικό χαρακτηριστικό: ελληνικό σχολιασμό από τον Γιάννη Διακογιάννη!

Παρ' ότι έχει ως χορηγό μια εταιρία πολύ γνωστή στους αθλητικούς χώρους, το "Puma World Soccer" της Ubisoft βγήκε στην αγορά χωρίς ιδιαίτερες τυμπανοκρουσίες. Μέχρι και το τέλος του 1997, οι σελίδες στο Internet που είχαν αναφορές στο παιχνίδι ήταν μετρημένες στα δάχτυλα του ενός χεριού, ενώ καμία παρουσίασή του δεν είχε εμφανιστεί. Παρ' όλα αυτά, η Ubisoft τρέφει ιδιαίτερες φιλοδοξίες για τη δημιουργία της. Αδιαφορώντας για τα εξελιγμένα τρισδιάστατα γραφικά και τους πολύπλοκους χειρισμούς επικεντρώνεται στο gameplay που τόσο έχει παραμεληθεί στα σύγχρονα ποδοσφαιράκια και προσπαθεί να μας δώσει το πιο playable παιχνίδι του είδους. Αν τα καταφέρνει, θα το δείτε στις επόμενες σελίδες...

Υστερα από αυτή τη σύντομη παρουσίαση των τριών σημερινών μονομάχων, ας δούμε ποιες είναι οι επιδόσεις τους στους επιμέρους τομείς που κρίνουν ένα παιχνίδι. Αρχίζουμε λοιπόν με τις...



Οι επιλογές δημιουργίας παικτών στο "FIFA '98".





Η αρχική οθόνη του "FIFA '98".

ΓΕΝΙΚΕΣ ΕΠΙΛΟΓΕΣ ΠΡΙΝ ΑΠΟ ΤΟΝ ΑΓΩΝΑ

Το παιχνίδι της ΕΑ επιτρέπει στον παίκτη να προπονηθεί σε διάφορες φάσεις και να συμμετάσχει σε φιλικό αγώνα, σε πρωτάθλημα ή στο Παγκόσμιο Κύπελλο της Γαλλίας (εξ ου και ο υπότιτλος του παιχνιδιού "Road to World Cup"), από τα προκριματικά μέχρι και την τελική φάση. Επιπλέον, επιτρέπονται αγώνες μέσω modem ή σε δίκτυο. Δυστυχώς, το γνωστό πρόβλημα που συνοδεύει τα παιχνίδια της ΕΑ κατά τη σύνδεση με το modem στις ελληνικές γραμμές παραμένει (πάντως, έχει βγει σχετικό patch). Υπάρχουν συνολικά 172 εθνικές ομάδες με πραγματικούς παίκτες, καθώς και σύλλογοι από διάφορες χώρες. Παρεμπιπτόντως, στη σύνθεση της Εθνικής μας υπάρχουν λάθη. Ως δεκάρι της Ελλάδας αναφέρεται ο Τσιάρδης, ενώ ο Μιχόπουλος αγωνίζεται ως επιθετικός. Αφήστε που στην Γκάνα δεν παίζει ο Οφορίκουε!

Το παιχνίδι παρέχει τη δυνατότητα να αλλαχθούν διάφορα χαρακτηριστικά τόσο των ομάδων, όπως οι στολές και τα συστήματα, όσο και των παικτών. Μπορείτε, για παράδειγμα, να τους εφοδιάσετε με μουστάκια και να καθορίσετε τις επιμέρους ικανότητές τους (ταχύτητα, σουτ κ.λπ.) στο παιχνίδι.

Τα menus του προγράμματος είναι καλοφτιαγμένα και συνοδεύονται από διάφορα animations με πρωταγωνιστή τον κόκορα-μασκότ του Παγκόσμιου Κυπέλλου της Γαλλίας. Οι επιλογές γίνονται γρήγορα και χωρίς ιδιαίτερες ρυθμίσεις, ενώ η μουσική των Blur στο background δίνει το ρυθμό.

Το "Kick Off '98" ξεχωρίζει από την πρώτη στιγμή, χάρη στη χρήση της ελληνικής γλώσσας. Ομως το αρχικό menu που προσφέρει μάλλον μπερδεύει το χρήστη. Αλήθεια, ποια η διαφορά ανάμεσα στις επιλογές "γρήγορο ξεκίνημα", "φιλικός αγώνας" ή " φιλικός αγώνας προετοιμασίας"; Ευτυχώς, το manual είναι σαφέστερο!

Το παιχνίδι της Anco επιτρέπει στον παίκτη να προπονηθεί σε διάφορες τεχνικές, να παίξει μεμονωμένους αγώνες, να διοργανώσει πρωταθλήματα ή κύπελλα, να συμμετάσχει στην τελική φάση του Παγκόσμιου Κυπέλλου ή να παίξει το "Πρωτάθλημα Anco" που θυμίζει coin-ops, αφού σταδιακά ο χρήστης αντιμετωπίζει καλύτερες ομάδες μέχρι να γνωρίσει την ήττα. Σε όλους αυτούς τους τρόπους παιχνιδιού (εκτός από το Παγκόσμιο Κύπελλο που είναι προκαθορισμένο) μπορούν να λάβουν μέρος οποιεσδήποτε από τις 120 εθνικές ομάδες (σύλλογοι δεν υπάρχουν) που περιέχονται στο "Kick Off '98", ενώ υπάρχει η δυνατότητα για αγώνες σε δίκτυο. Ακόμα, μπορείτε να αλλάξετε τα φυσικά χαρακτηριστικά των παικτών, κατά τρόπο παραπλήσιο με αυτόν στο "FIFA '98", και να παρακολουθήσετε φάσεις από προηγούμενα παιχνίδια, τις οποίες έχετε καταχωρίσει στο δίσκο (την ίδια δυνατότητα έχει και το παιχνίδι της ΕΑ).

Το "Puma World Soccer '98" επίσης διαθέτει πολλές δυνατότητες παιχνιδιού και υποστηρίζει, όπως και οι ανταγωνιστές του, αγώνες σε δίκτυο. Μέσα από τα εύχρηστα menus ο παίκτης μπορεί και εδώ να προπονηθεί, να συμμετάσχει σε φιλικό αγώνα, σε τουρνουά, σε πρωτάθλημα ή σε κύπελλο. Εχει τη δυνατότητα να επιλέξει ο ίδιος τις ομάδες που θα συμμετάσχουν ή να λάβει μέρος σε κάποιες από τις προκαθορισμένες διοργανώσεις (Κύπελλο UEFA, Copa America κ.λπ). Το παιχνίδι δεν διαθέτει εθνικές ομάδες αλλά περίπου 320 συλλόγους από όλο τον κόσμο. Είναι, μάλιστα, το μοναδικό από τα τρία με τέσσερις ελληνικές ομάδες (Ολυμπιακός, Παναθηναϊκός, ΑΕΚ, ΠΑΟΚ). Ιδιαίτερα πρωτότυπη είναι η επιλογή που καθορίζει τον αριθμό των παικτών για κάθε ομάδα (για παράδειγμα, η μια μπορεί να αρχίσει με οκτώ παίκτες και η άλλη με έντεκα!), ενώ η δυνατότητα για αλλαγή των στολών των ομάδων υλο-



Ενα από τα πολλά κολπάκια που γίνονται στο "FIFA '98".



ποιείται με τρόπο απλοϊκό και σαφώς κατώτερο των δύο άλλων παιχνιδιών.

ΓΡΑΦΙΚΑ

Η πρωτοκαθεδρία στο συγκεκριμένο τομέα ανήκει στο "FIFA '98". Οι παίκτες του αποτελούνται από πολύγωνα, ενώ η κίνησή τους είναι ρεαλιστική και ομαλή. Ο σχεδιασμός τους είναι λεπτομερής και διακρίνονται και τα χαρακτηριστικά του προσώπου τους και οι λεπτομέρειες των στολών. Τα γήπεδα όπου γίνονται οι αγώνες είναι τρισδιάστατα μοντέλα πραγματικών (συνολικά 16) σταδίων από όλο τον κόσμο. Δυστυχώς, δεν περιλαμβάνεται κάποιο ελληνικό γήπεδο (αντίθετα με το Trinidad, για παράδειγμα). Πολύ καλό χαρακτηριστικό είναι η υποστήριξη καρτών 3Dfx και PowerVR. Αν είστε ο ευτυχής κάτοχος μιας εκ των δύο, θα απολαύσετε βελτιωμένες επιδόσεις στα γραφικά, όσον αφορά τόσο στην ταχύτητα όσο και στην εμφάνιση. Μιλώντας για ταχύτητα, το παιχνίδι δοκιμάστηκε σε δύο συστήματα. Στο πρώτο, που διέθετε μια Virge 2240 και έναν P-166 MMX, η κίνηση ήταν "σπαστή" και ήταν φανερό ότι "κόβονταν" πολλά frames. Αντίθετα, στο δεύτερο μηχάνημα, με έναν P-188MMX και μια Monster 3D, τα πάντα κυλούσαν ομαλά. Το μοναδικό παράπονό μου από τα γραφικά είναι ότι, ενώ στην έκδοση του Playstation η βροχή και το χιόνι απεικονίζονται στην οθόνη, στους πανάκριβους υπολογιστές μας δεν συμβαίνει το ίδιο...

Ενώ η EA τονίζει ότι το "FIFA '98" υποστηρίζει τις καινούριες κάρτες επιτάχυνσης, η Anco διαφημίζει για το "Kick Off '98" ακριβώς το αντίθετο - προφανώς για να δείξει ότι το παιχνίδι της δεν έχει τόσες απαιτήσεις σε hardware. Θα πρέπει να παραδεχθούμε ότι, με βάση αυτό το δεδομένο, τα γραφικά του "Kick Off '98" είναι πολύ καλά. Και εδώ οι παίκτες αποτελούνται από πολύγωνα, τα οποία όμως δεν είναι ιδιαίτερα λεπτομερή. Μάλιστα, οι ποδοσφαιριστές δείχνουν υδροκέφαλοι, ενώ είναι χειρότερα σχεδιασμένοι και από τους αντίστοιχους του περσινού "Fifa Soccer". Πάντως, η κίνησή τους είναι ταχύτατη και το animation δείχνει αρκετά ρεαλιστικό. Τα γήπεδα είναι καλοσχεδιασμένα και η όλη εικόνα των γραφικών είναι αρκετά ικανοποιητική.



Τα γραφικά του γηπέδου στο "KICK OFF" είναι πολύ καλά.



Τα πανηγύρια μετά το γκολ ("KICK OFF '98).

Το "Puma Soccer" έρχεται τρίτο και καταϊδρωμένο στον τομέα των γραφικών, αφού θυμίζει παλαιότερες εποχές. Ολα τα sprites των παικτών είναι ίδια μεταξύ τους και η κίνησή τους, παρά τη χρήση motion capturing από τους κατασκευαστές, παραπέμπει περισσότερο σε κινούμενα σχέδια παρά σε ποδοσφαιριστές. Η ταχύτητα πάντως είναι πολύ υψηλή, ενώ για κάποιους αποτελεί πρόσθετο αβαντάζ το γεγονός ότι, λόγω των σχετικά απλών γραφικών, το παιχνίδι δεν απαιτεί ιδιαίτερα δυνατό μηχάνημα για να "τρέξει".

ΗΧΟΣ

Πολλές ήταν οι προσδοκίες μου από τις ηχητικές επιδόσεις του "Kick Off", λόγω του κ. Διακογιάννη, αλλά δυστυχώς διαψεύσθηκαν. Το βασικό πρόβλημα του παιχνιδιού είναι ότι έχουν ηχογραφηθεί ελάχιστα σχόλια, ενώ η ποιότητα της εγγραφής είναι κακή και η ένταση πολύ χαμηλή. Σαν να μην έφθανε αυτό, πολλές από τις εκφράσεις -ως μεταφράσεις των αντίστοιχων αγγλικών- ηχούν πολύ περίεργα, ενώ δεν ακούγονται τα ονόματα των ποδοσφαιριστών. Αν ο κ. Διακογιάννης αναλάμβανε εξαρχής το σχολιασμό σε ένα παιχνίδι ποδοσφαίρου, είμαι σίγουρος ότι το αποτέλεσμα θα ήταν ξεχωριστό. Ομως, η απλή προσαρμογή της φωνής του σε ένα ήδη έτοιμο παιχνίδι (σημειωτέον ότι και στα αγγλικά ο σχολιασμός είναι μετριότατος) αποδείχθηκε λανθασμένη ιδέα. Εκτός από αυτή την απογοήτευση και τα εφέ του "Kick Off '98" είναι μέτρια, ολοκληρώνοντας μια κακή συνολική εντύπωση.

Το "FIFA '98" από την άλλη σημειώνει καλές επιδόσεις στον ήχο, βελτιώνοντας την ήδη καλή περσινή έκδοση. Τα ηχητικά εφέ του αγώνα είναι καλά και περιλαμβάνουν τόσο τους διάφορους ήχους του γηπέδου όσο και τις αντιδράσεις της κερκίδας που συμμετέχει ενεργά στον αγώνα. Ο σχολιασμός γίνεται από το γνωστό δίδυμο των John





Μία εντυπωσιακή απόκρουση σε κόρνερ ("KICK OFF '98").

Motson και Andy Grey, οι οποίοι έχουν αυξήσει το ρεπερτόριό τους σε σχέση με το αντίστοιχο περσινό, λένε τα ονόματα πολλών παικτών και χρωματίζουν με ζωντάνια τις φράσεις τους. Βέβαια, δεν αποφεύγουν τις επαναλήψεις, ενώ πολλές φορές τα σχόλιά τους δεν έχουν ιδιαίτερη σχέση με το παιχνίδι, αλλά αυτό δεν ενοχλεί ιδιαίτερα.

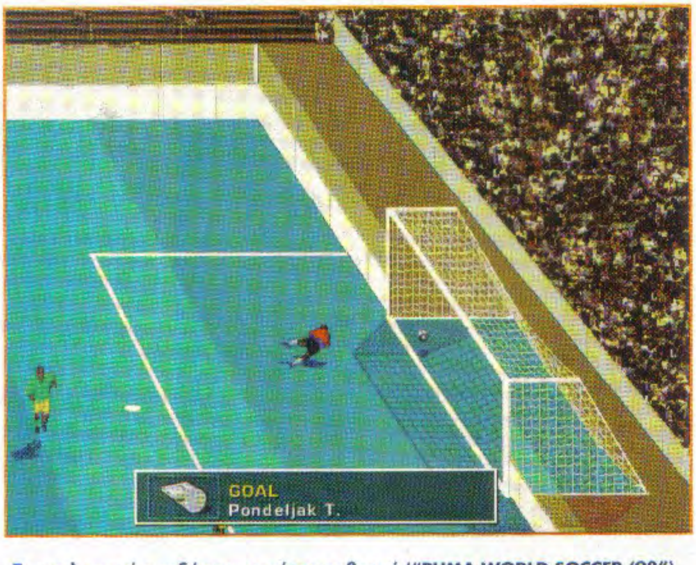
Το "PUMA Soccer '98" διαθέτει ικανοποιητικό ήχο που βρίσκεται στο ίδιο επίπεδο με τα γραφικά του. Κατά τη διάρκεια του αγώνα ακούγονται οι άκρως απαραίτητοι ήχοι, χωρίς να συναρπάζουν τον παίκτη με την πρωτοτυπία ή τη ζωντάνια τους. Και σε αυτό το παιχνίδι, ένα δίδυμο σχολιαστών έχει αναλάβει την περιγραφή όσων συμβαίνουν πάνω στο χορτάρι. Παρ' ότι δεν διαθέτουν πλούσια φρασεολογία και δεν εκφωνούν τα ονόματα των παικτών, εντούτοις χρωματίζουν με ενθουσιασμό τη φωνή τους και αποφεύγουν τις πολλές επαναλήψεις, αφού άλλωστε τα σχόλια τους δεν καλύπτουν όλες τις φάσεις.

GAMEPLAY - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Το "FIFA '97" είχε κατηγορηθεί για το αργό gameplay και τον χωρίς απόκριση χειρισμό του. Ετσι, αυτή τη φορά η EA έδειξε ιδιαίτερη φροντίδα στο συγκεκριμένο τομέα. Ο παίκτης έχει στη διάθεσή του ένα πλούσιο ρεπερτόριο κινήσεων που περιλαμβάνει συν τοις άλλοις ντρίμπλες με σπάσιμο μέσης και αλλαγή κατεύθυνσης, τακουνάκια, βολέ, ανάποδα ψαλίδια, κεφαλιές όλων των ειδών, σκαφτά σουτ, ακόμα και βουτιές (ξέρετε, όπως του Γ.Χ. Γεωργιάδη), για να ξεγελαστεί ο διαιτητής και να σφυρίξει ανατροπή! Ο χειρισμός στη λογική του θυμίζει μεν την περσινή έκδοση του παιχνιδιού, μόνο που αυτή τη φορά η απόκριση είναι άμεση. Οι παίκτες κινούνται έξυπνα χωρίς την μπάλα, ακολουθούν τα συστήματα που έχετε καθορίσει, βγαίνουν στον κενό χώρο όταν πρέπει και, γενικά, συμπεριφέρονται ως πραγματικοί ποδοσφαιριστές. Το βασικό χαρακτηριστικό του gameplay είναι ότι το παιχνίδι δεν επιτρέπει ατέλειωτα σλάλομ και ατομικές ενέργειες αλλά απαιτεί υπομονή και συνεχείς πάσες, όπως συμβαίνει και στην πραγματικότητα.

Παράπονα; Βεβαίως και υπάρχουν. Καταρχήν, για τον πλήρη χειρισμό χρειάζονται, εκτός των πλήκτρων διεύθυνσης, άλλα οκτώ πλήκτρα! Μάλιστα μερικές κινήσεις, παρά το πλήθος των πλήκτρων, απαιτούν πολύπλοκους συνδυασμούς. (Για να κάνετε βολέ, για παράδειγμα, θα πρέπει να πατήσετε το πλήκτρο του σουτ μια φορά, να το αφήσετε και μετά να το κρατήσετε πατημένο, ενώ η μπάλα θα βρίσκεται στον αέρα...) Ακόμη και κάποιες άλλες κινήσεις, όπως οι κεφαλιές, εκτελούνται μερικές φορές με δυσκολία. Τέλος, οι τερματοφύλακες τρώνε πολλά αστεία γκολ ή πιάνουν χωρίς λόγο την μπάλα έξω από την περιοχή, ενώ κάποιες πάσες καταλήγουν σε λανθασμένο μέρος.

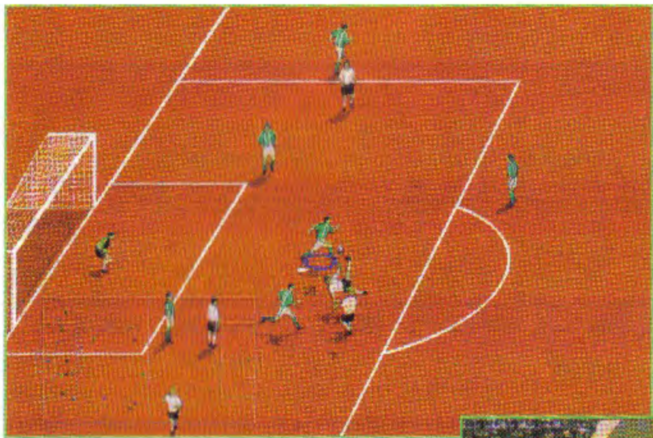
Βλέποντας το "Kick Off '98" παρατηρούμε ότι δεν καταφέρνει να δημιουργήσει καλές εντυπώσεις ούτε στον τομέα του gameplay. Το κυριότερο πρόβλημά του είναι η πολύ μεγάλη ταχύτητα. Ο παίκτης αδυνατεί να παρακολουθήσει τη δράση, η οποία εκτυλίσσεται μπροστά στα μάτια του με ταχύτητα flipper. Κρίμα, γιατί, αν προσέξετε, θα δείτε ότι οι παίκτες κινούνται έξυπνα μέσα στο γήπεδο και έχουν ικανοποιητική γκάμα κινήσεων. Η ιλιγγιώδης ταχύτητα μπορεί να ήταν αβαντάζ για το πρώτο δισδιάστατο "Kick Off" του 1986, αλλά σε ένα τρισδιάστατο παιχνίδι το μόνο που πετυχαίνει είναι να μπερδεύει. Επίσης, το παιχνίδι παρουσιάζει bugs και ορισμένες φορές κολλάει. Με αυτό το δεδομένο, το μόνο πλεονέκτημα του "Kick Off '98" είναι το σύστημα εκτέλεσης φάουλ και κόρνερ, που είναι μακράν καλύτερο από το αντίστοιχο των ανταγωνιστών του και επιτρέπει στους ικανούς παίκτες να στέλνουν την μπάλα εκεί που θέλουν.



Τα γκολ στο μίνι ποδόσφαιρο πέφτουν βροχή ("PUMA WORLD SOCCER '98").

Το "Puma World Soccer '98" ακολουθεί μια διαφορετική προσέγγιση του χειρισμού. Χρησιμοποιεί μόλις τρία πλήκτρα, χωρίς συνδυασμούς μεταξύ τους. Παρ' όλα αυτά, οι παίκτες του μπορούν να κάνουν διάφορες κινήσεις στο γήπεδο, όπως βολέ, κεφαλιές ψα-





Προσπάθεια για ανάποδο ψαλίδι στη μεγάλη περιοχή ("PUMA WORLD SOCCER '98").

ράκι, ανάποδα ψαλιδάκια κ.λπ. Η δράση είναι γρήγορη και η μπάλα μεταφέρεται από τη μια πλευρά του γηπέδου στην άλλη σε λίγα δευτερόλεπτα. Οι αντιδράσεις των παικτών είναι άμεσες και οι τερματοφύλακες αποδεικνύονται πολύ ικανοί. Επιπλέον, η δυνατότητα για προσαρμογή της ταχύτητας στα γούστα των χρηστών είναι ευφυής και προσφέρει στο gameplay.

Δυστυχώς, όμως, το παιχνίδι παρουσιάζει ορισμένα προβλήματα. Το σύστημα της πάσας δεν ικανοποιεί και πολλές φορές οι μπαλιές δεν καταλήγουν εκεί που περιμένετε. Ακόμα, λόγω της ικανότητας των παικτών να διώχνουν την μπάλα με βολέ, συχνά τα παιχνίδια θυμίζουν τις ενδοξότερες μέρες της RAF, αφού η μπάλα συνεχώς βρίσκεται στον αέρα, ενώ κάποτε και το control είναι προβληματικό. Πάντως, σε γενικές γραμμές το παιχνίδι της Ubisoft



Μια εντυπωσιακή κεφαλιά ψαράκι. Μπήκε γκολ, πιστέψτε με ("PUMA WORLD SOCCER '98").

προσφέρεται για γρήγορες και διασκεδαστικές αναμετρήσεις, ιδίως με δύο παίκτες, και είναι πολύ εύκολο στην εκμάθησή του.

Η ΕΤΥΜΗΓΟΡΙΑ

Αν τα "Kick Off '98" και "Puma World Soccer '98" είναι παιχνίδια ποδοσφαίρου, τότε το "FIFA '98" είναι εξομοιωτής ποδοσφαίρου. Έχει ασυναγώνιστα γραφικά και υψηλής ποιότητας ήχο, ενώ το gameplay του ισορροπεί όπως πρέπει ανάμεσα στο ρεαλισμό και τη διασκέδαση. Σίγουρα είναι το καλύτερο αθλητικό παιχνίδι της EA. Από την άλλη, το "Kick Off '98" δίνει την εντύπωση ενός ημιτελούς προγράμματος. Τα διάφορα bugs και οι τεχνικές ατέλειές του, σε συνδυασμό με τον κακό σχεδιασμό του gameplay, δυστυχώς σβήνουν την πολύ καλή προσπάθεια εξελληνισμού που έκανε η CD-Media. Το "Puma World Soccer", τέλος, διαφοροποιείται από τους ανταγωνιστές του. Βασίζεται σε ένα παλαιότερο μοντέλο παιχνιδιού που, σε γενικές γραμμές, λειτουργεί καλά, αλλά τελικά δεν καταφέρνει να είναι διασκεδαστικότερο από το πιο σύγχρονο και "βαρύ" "FIFA '98".

Τα παιχνίδια μάς πρόσφεραν οι εταιρίες Plotline ("FIFA '98"), CD-Media ("KICK OFF '98") και Microstar ("Puma World Soccer '98"). ■

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

FIFA '98

ΓΡΑΦΙΚΑ	96
ΗΧΟΣ	87
GAMEPLAY	92
ΑΝΤΟΧΗ	90

95



ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

KICK OFF '98

ΓΡΑΦΙΚΑ	80
ΗΧΟΣ	55
GAMEPLAY	75
ΑΝΤΟΧΗ	70

70



ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

PUMA WORLD SOCCER '98

ΓΡΑΦΙΚΑ	69
ΗΧΟΣ	70
GAMEPLAY	84
ΑΝΤΟΧΗ	82

78





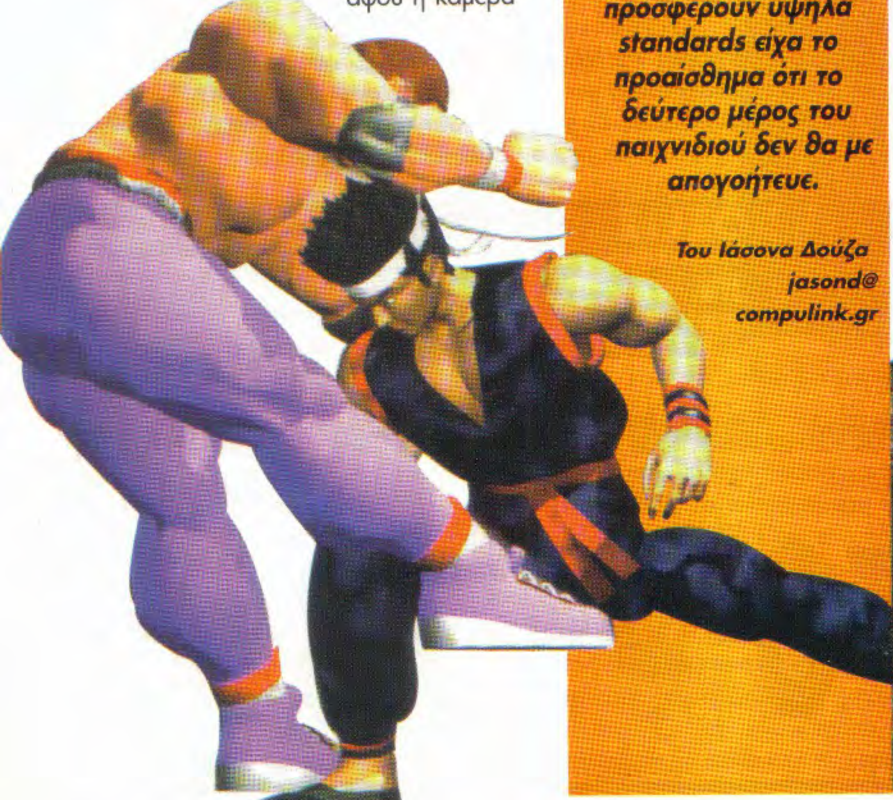
ACTION

Virtua fighter 2

Το Virtua Fighter παρουσιάστηκε για πρώτη φορά υπό μορφή coin-op το 1993. Με μία επαναστατική για την εποχή "μηχανή" που έκανε χρήση εξαιρετικά πολύπλοκων πολυγώνων και ένα τρισδιάστατο περιβάλλον που όμοιό του δεν είχε κατασκευαστεί άλλη φορά, το παιχνίδι δεν άργησε να γίνει ιδιαίτερα δημοφιλές. Το gameplay βρισκόταν σχεδόν στα ίδια επίπεδα με αυτά των "δισδιάστατων" ανταγωνιστών του, αλλά το τρισδιάστατο περιβάλλον έδινε σαφώς ανώτερο βαθμό ρεαλισμού και έναν άλλο "αέρα". Η δράση απεικονιζόταν από πολλές γωνίες, αφού η κάμερα

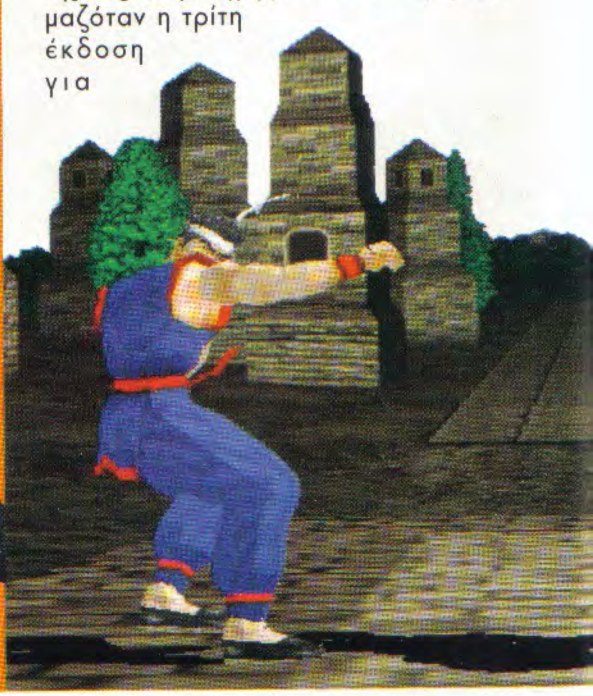
Το Virtua Fighter 2 για PCs είναι πλέον γεγονός. Το "PC Master" σπεύδει να σας το παρουσιάσει, προκειμένου να ανακαλύψετε κατά πόσο μπορεί να ανταγωνιστεί τα, ούτως ή άλλως, λίγα παιχνίδια του είδους. Αν και οι μεταφορές τίτλων από παιχνιδομηχανές δεν κατορθώνουν να προσφέρουν υψηλά standards είχα το προαίσθημα ότι το δεύτερο μέρος του παιχνιδιού δεν θα με απογοήτευε.

Του Ιάσονα Δούζα
jasond@compulink.gr



περιστρεφόταν γύρω από τον αγωνιστικό χώρο, ενώ παράλληλα η συχνή χρήση του zoom είχε ως αποτέλεσμα την καλύτερη δυνατή οπτική υπό όλες τις περιστάσεις. Ετσι, ήταν επόμενο να καταστεί ένα από τα πιο επιτυχημένα παιχνίδια που έκαναν την εμφάνισή τους στις αίθουσες των coin-op.

Η Sega όμως δεν επαναπαύθηκε στις δάφνες της, με αποτέλεσμα λίγο μετά τη μεταφορά του παιχνιδιού στο Saturn, το 1994, να προβεί στην ανάπτυξη και δεύτερης έκδοσης. Σημειωτέον δε ότι η έκδοση για το Saturn είχε ήδη γνώρισει κάποιες βελτιώσεις, τόσο στον τομέα του gameplay όσο και σε αυτόν των γραφικών. Ως φυσικό επακόλουθο, το Virtua Fighter 2 δεν άργησε να κάνει την εμφάνισή του και στη δημοφιλή παιχνιδομηχανή της Sega, τη στιγμή μάλιστα που ήδη ετοιμαζόταν η τρίτη έκδοση για



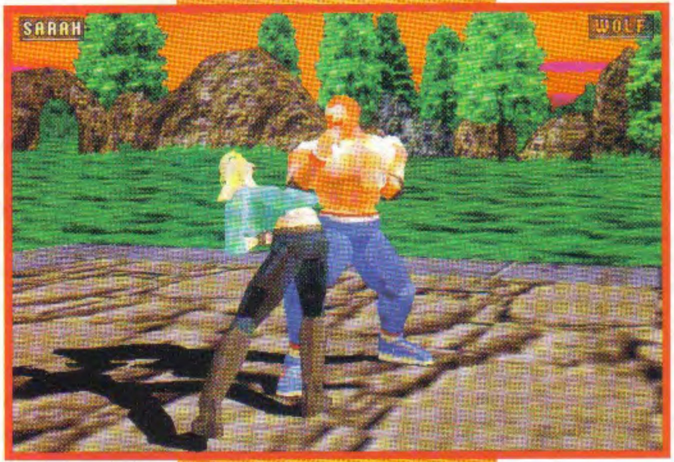


τα coin-op. Για την ιστορία αναφέρουμε πως το Virtua Fighter 3 κάνει χρήση του πανίσχυρου hardware Model 3 της Lockheed Martin και ως εκ τούτου προσφέρει ανεπανάληπτα γραφικά στο χώρο των fighting games.

Το παιχνίδι άργησε πολύ να κάνει την εμφάνισή του στα PCs, λόγω του ότι η Sega "ανακάλυψε" κάπως αργά τα έσοδα που θα μπορούσε να της αποφέρει η μεγάλη αγορά των συμβατών μηχανημάτων. Περί τα τέλη του 1996, λοιπόν, παρουσίασε το αρχικό Virtua Fighter PC, μία μεταφορά της έκδοσης για Saturn, το οποίο είχε τα ίδια - αν όχι ανώτερα- γραφικά, ενώ κατά κοινή ομολογί διέθετε καλύτερο gameplay. Ωστόσο, το Saturn είχε ήδη στη "διάθεσή" του το Virtua Fighter 2. Πρέπει να σημειωθεί πως η καθυστέρηση της δεύτερης έκδοσης για τα PCs οφειλόταν καθαρά σε λόγους marketing (έπρεπε πρώτα να φύγει το Virtua Fighter PC από την αγορά), αφού η μεταφορά του στο hardware των συμβατών αποτελεί μία απλή διαδικασία, η οποία στοιχίζει ελάχιστα χρήματα.



ΕΤΑΙΡΙΑ
Sega
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ
IBM και συμβατοί
ΕΙΔΟΣ
3D beat'em up
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
Καθοριζόμενο

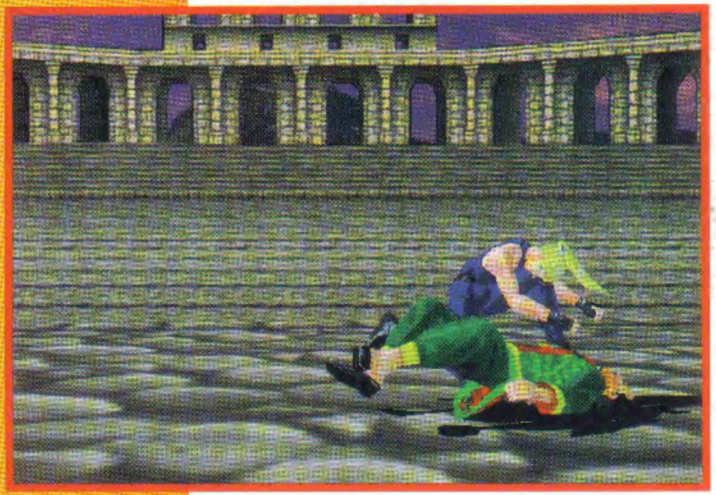


Η πεντάμορφη και το τέρας!

GAMEPLAY

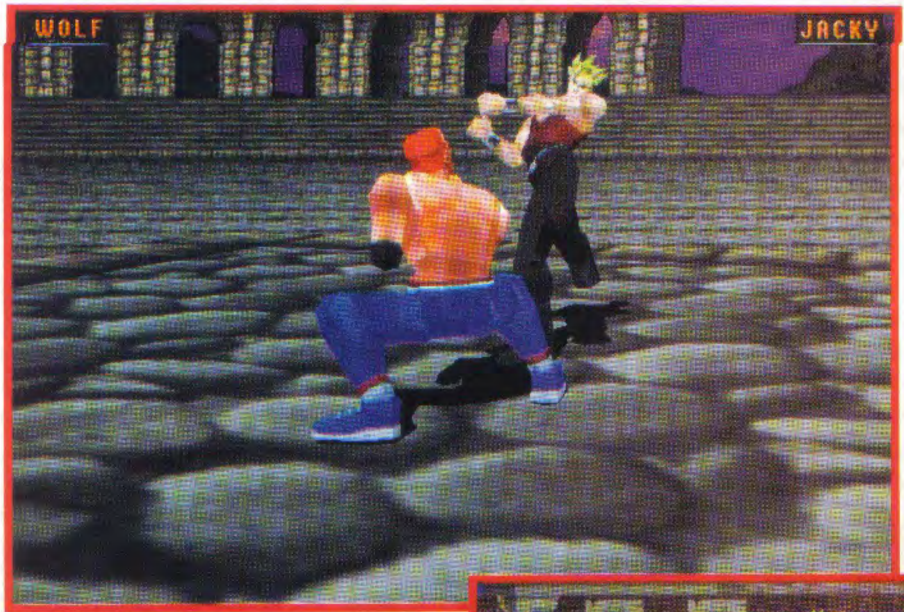
Το Virtua Fighter 2 διαθέτει τα ίδια ακριβώς στοιχεία που έκαναν τις εκδόσεις για coin-op και Saturn να ξεχωρίζουν, ενώ έχουν προστεθεί αρκετά νέα χαρακτηριστικά. Το gameplay αγγίζει το τέλειο, αφού η πληθώρα των κινήσεων τις οποίες μπορεί να εκτελέσει κάθε μαχητής, σε συνδυασμό με την άριστη τεχνολογία του τίτλου, συνθέτουν ένα ανεπανάληπτο σύνολο. Οι μαχητές είναι πλέον έντεκα (σε αντίθεση με τους οκτώ της πρώτης έκδοσης), εκ των οποίων ένας δεν είναι δυνατόν να επιλεγεί. Κάθε μαχητής διακρίνεται για τις μοναδικές κινήσεις και το ιδιαίτερο στιλ που χρησιμοποιεί, ενώ διαθέτει διαφορετικές δυνατότητες.

Προτού ξεκινήσουμε έναν αγώνα, επιλέγουμε το στιλ με το οποίο θέλουμε να αγωνιστούμε. Διαλέγοντας "Arcade Mode" αντιμετωπίζουμε με τη σειρά καθέναν από τους έντεκα μαχητές (συμπεριλαμβανομένου του εαυτού μας), ώστε να διεκδικήσουμε τον τίτλο. Στο "Team-battle Mode" επιλέγουμε τρεις ή πέντε αντίπαλους μαχητές, οι οποίοι αγωνίζονται ενάντια στους αντίστοιχους δικούς μας. Το "Vs Mode" αφορά στο παιχνίδι ανάμεσα σε δύο παίκτες, ενώ στο "Expert Mode" ο υπολογιστής προσαρμόζε-

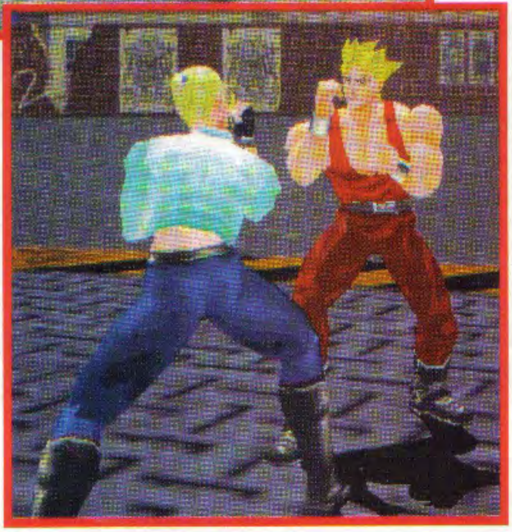


Η τύπισσα έχει τρομερό νεύρο!





Έτοιμος για "αστρική" κλωτσιά.



Μονομαχία σε κακόφημη περιοχή...

ται στο στιλ της μάχης που έχουμε επιλέξει και έτσι μπορεί να μας αντιμετωπίζει αποτελεσματικότερα. Στο "Ranking Mode" αποκτάμε βαθμούς καθώς κερδίζουμε αγώνες, ενώ στο "Watch Mode" παρακολουθούμε τον υπολογιστή να μάχεται με τον εαυτό του. Τέλος, το "Portrait Mode" προσφέρει φωτογραφίες από την καθημερινή ζωή των έντεκα χαρακτήρων, σε μια προσπάθεια να δώσει μεγαλύτερο "βάθος" στον τίτλο.

Οι βασικοί τρόποι να κερδίσουμε έναν αγώνα είναι δύο: ή βγάζουμε τον αντίπαλο νοκ-άουτ ή τον "πετάμε" έξω από τον αγωνιστικό χώρο. Στην τελευταία περίπτωση απαιτείται σωστός χειρισμός, ώστε ο αντίπαλος να στριμωχθεί στην άκρη της αρένας.

Υπάρχει και τρίτος τρόπος να αναδειχθούμε νικητές. Εφόσον το χρονόμετρο παραμένει ενεργοποιημένο, μετά το πέρας του διαθέσιμου χρόνου αναδεικνύεται νικητής όποιος έχει στην κατοχή του περισσότερη ενέργεια. Για να "πάρουμε" έναν αγώνα, θα πρέπει να νικήσουμε στους δύο από τους τρεις γύρους.

Το Virtua Fighter 2 διαθέτει τρία επίπεδα δυσκολίας. Στο εύκολο και το μεσαίο επίπεδο οι αντίπαλοι δεν αντιδρούν άμεσα και έγκαιρα, ειδικά κατά τη διάρκεια των πρώτων αγώνων. Στο ανώτερο επίπεδο δυσκολίας οι αντίπαλοι εμφανίζονται σαφώς πιο έξυπνοι, ωστόσο διαθέτουν ένα σημαντικό μειονέκτημα: δυσκολεύονται να αποκρούσουν μία με δύο βασικές κινήσεις, εάν δεν τους αφήσουμε περιθώριο να "ανασάνουν" (δεν ήταν λίγες οι φορές που χρησιμοποίησα μία και μόνο κίνηση για να βγάλω τον αντίπαλο νοκ-άουτ, αμέσως μετά την εκκίνηση του αγώνα αφού δεν μπορούσε να αντιδράσει). Επίσης, το επίπεδο δυσκολίας αυξάνει αρκετά δυσανάλογα. Ετσι, ενώ ενδέχεται να μην αντιμετωπίζουμε κανένα πρόβλημα μέχρι τον έκτο, παραδείγματος χάριν, αγώνα, στον έβδομο μπορεί να μην προλάβουμε να κάνουμε ούτε μία κίνηση! Ευτυχώς, εκτός από το επίπεδο δυσκολίας, μπορούμε να καθορίσουμε την αντοχή του παίκτη μας ή του αντιπάλου στα χτυπήματα. Σε γενικές γραμμές η δυσκολία του παιχνιδιού μπορεί να χαρακτηριστεί ως μεταβαλλόμενη.

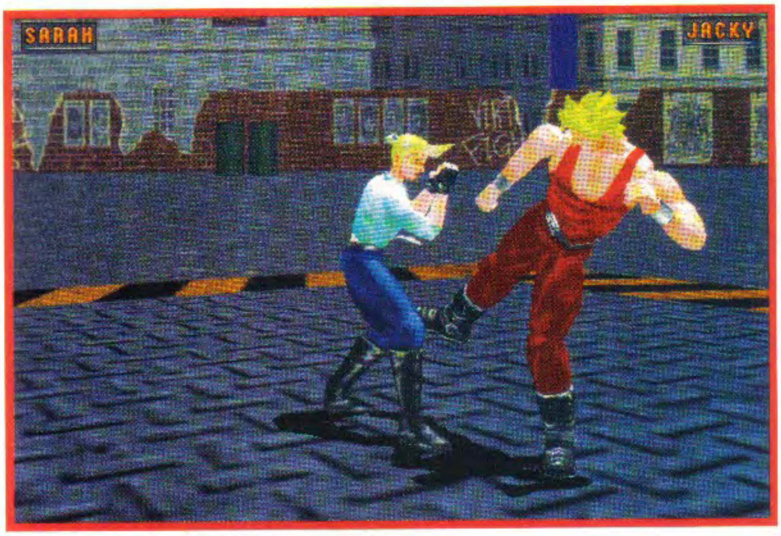
Το Virtua Fighter 2 ξεχωρίζει για την πληθώρα των ειδικών κινήσεων που εκτελεί κάθε χαρακτήρας, οι οποίες επιτυγχάνονται μέσω διάφορων συνδυασμών πλήκτρων. Τούτο αποτελεί, στην ουσία, την κρυφή γοητεία του παιχνιδιού. Οι κινήσεις "κατακτώνται" ύστερα από ώρες ενασχόλησης και αποτελούν έναν τρόπο ανταμοιβής και συνάμα ευχάριστη έκπληξη που μας βγάζει από τη μονοτονία. Για



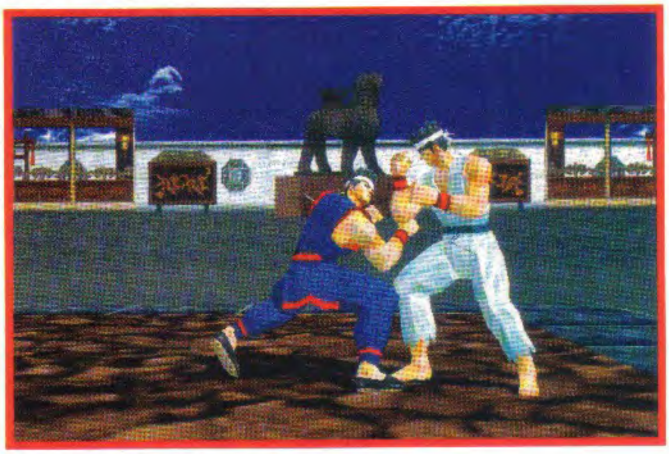


τη σωστή απόδοση των 1.200 (!) συνολικά κινήσεων έχει εφαρμοστεί - σε όλο το μεγαλείο της- η τεχνική motion capture (δηλαδή, λήψη frames από ανθρώπους - στην προκειμένη περίπτωση από δασκάλους πολεμικών τεχνών). Το αποτέλεσμα αγγίζει το τέλειο...

Στις περισσότερες ειδικές κινήσεις αποκτάμε πρόσβαση εκτελώντας διάφορους συνδυασμούς ή συνεχόμενα χτυπήματα σε ένα πλήκτρο. Κάθε χαρακτήρας έχει στη διάθεσή του περίπου 10 βασικές κινήσεις, μη συνυπολογίζοντας τους αμέτρητους συνδυασμούς. Προκειμένου για την αξιοποίηση των πολλαπλών συνδυασμών, χρειάζεται οπωσδήποτε ένα gamepad τεσσάρων ή περισσότερων πλήκτρων. Ωστόσο, για να παίξουν δύο παίκτες ταυτόχρονα σε έναν υπολογιστή, απαιτείται ένα multifunction-multicontroller gamepad όπως τα Microsoft Sidewinter και Advanced Gravis Gamepad Pro, διαφορετικά κάποιος θα πρέπει να αρκεστεί στη χρήση του πληκτρολογίου. Εάν διαθέτουμε κάποιο από τα ανωτέρω gamepads, τότε μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε μέχρι και επτά πλήκτρα κατά τη διάρκεια του αγώνα.



Θα της πατήσει τον αστράγαλο!



Τι κοιτάς έτσι περίεργα;

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

- Pentium 90MHz.
- 16MB RAM.
- 45MB HD, 2x CD-ROM, SoundBlaster 16.
- SVGA.
- Τον τίτλο μάς πρόσφερε το κατάστημα Vertigo, αντιπρόσωπος δε είναι η εταιρία Plotline.

Στο Virtua Fighter 2 δεν θα βρούμε τις "μαγικές" εκείνες ικανότητες με τις οποίες μπορούμε να βλάψουμε τον αντίπαλο από απόσταση (όπως π.χ. στο Mortal Kombat 3), χωρίς ωστόσο αυτή η έλλειψη να αποτελεί μειονέκτημα. Εχουμε όμως τη δυνατότητα να χτυπήσουμε τον αντίπαλο την ώρα που βρίσκεται στο έδαφος, καθώς και να αποθηκεύσουμε τα στιγμιότυπα (χρησιμοποιώντας έναν πολύ απλό συνδυασμό πλήκτρων) υπό μορφή ειδικών φακέλων που διαβάζει το Virtua Fighter 2.

Το παιχνίδι υποστηρίζει τις πιο εξελιγμένες δυνατότητες διασύνδεσης για συναγωνισμό ανάμεσα σε δύο ή περισσότερους παίκτες, η δε σύνδεση επιτυγχάνεται μέσω modem, δικτύου IPX, TCP/IP (Internet) ή μέσω σειριακού καλωδίου (για διασύνδεση δύο υπολογιστών).

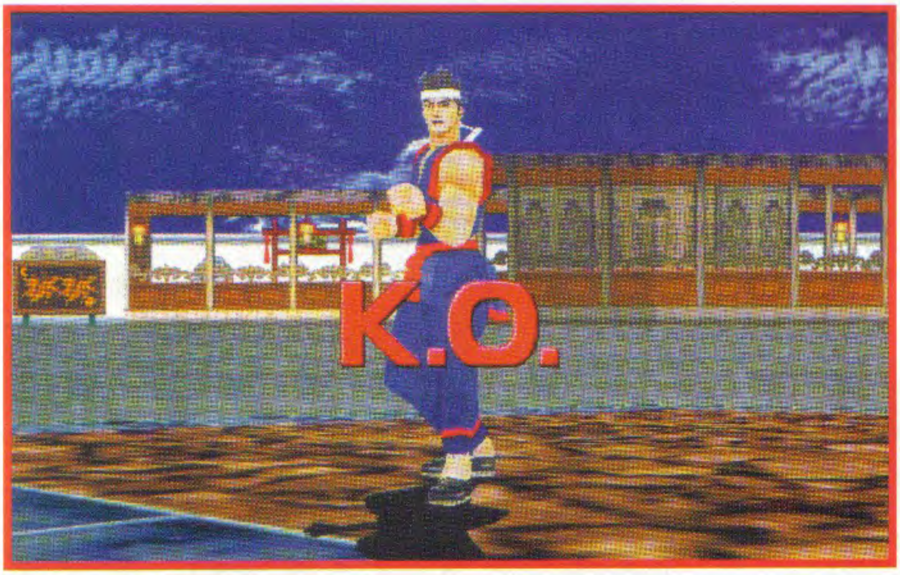
ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Στη συσκευασία του Virtua Fighter 2 ξεχωρίζει το λογότυπο MMX που δηλώνει την υποστήριξη της νέας γενιάς επεξεργαστών, ώστε να γίνουν πράξη τρισδιάστατα γραφικά υψηλότερης απόδοσης. Η υποστήριξη των 3D καρτών γραφικών προστέθηκε αργότερα υπό μορφή patch στο Internet. Ωστόσο προκαλεί εντύπωση το γεγονός ότι στο site της Sega δεν υπάρχει καμία αναφορά σχετικά με το patch που έχει κατασκευάσει η ίδια! Ετσι, αναγκαστήκαμε να το προμηθευτούμε από ένα site που δεν έχει την παραμικρή σχέση με την κατασκευάστρια εταιρία.

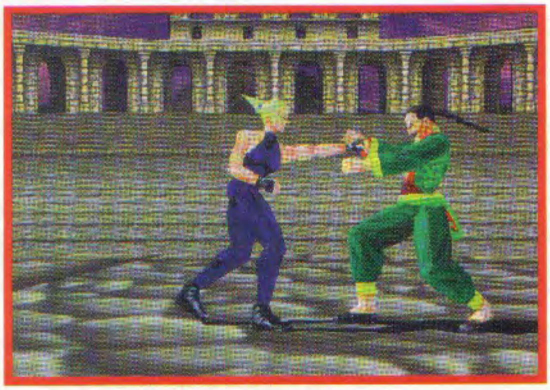
Το Virtua Fighter 2 διαθέτει λεπτομερή τρισδιάστατα γραφικά, τα οποία κάνουν χρήση σημαντικού αριθμού πολυγώνων. Ετσι, μπορούμε να παρατηρήσουμε ακόμα και τις διαφορετικές εκφράσεις στο πρόσωπο κάθε χαρακτήρα. Σε σύγκριση με το Virtua Fighter PC, οι τρισδιάστατοι χαρακτήρες (αποτελούνται από εκατοντάδες μικρά texture-mapped πολύγωνα) έχουν αποκτήσει πιο ομαλή υφή, ενώ έχουν αποδοθεί με πιο ρεαλιστικό τρόπο. Επίσης, τόσο το background όσο και το τερέν του αγωνιστικού χώρου είναι πιο προσεγμένα. Σε αυτό το σημείο πρέπει να τονιστεί ότι το Virtua Fighter 2 δεν "συμπαθεί" το αίμα, κάτι εμφανές από την



ACTION



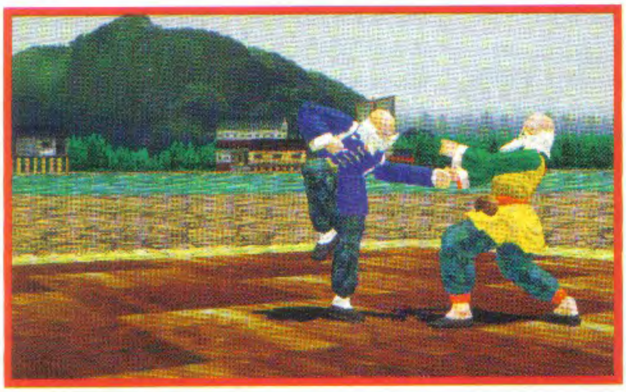
Υστερα από μία νίκη...



Αποφεύγει με δεξιοτεχνία την μπουνιά...

πρώτη έκδοση. Η ανάλυση που χρησιμοποιείται είναι η 640x480 με απεικόνιση 256 ή 65.000 χρώματα. Υπάρχει επίσης επιλογή Interlace (τοποθετεί διαδοχικά "κενές" γραμμές στην οριζόντια ανάλυση), ώστε να "βολευτούν" και οι λιγότερο ισχυροί υπολογιστές. Στη συνέχεια, υπάρχει δυνατότητα καθορισμού του ρυθμού του frame rate μέσα από πέντε επιλογές (η προκαθορισμένη ρύθμιση είναι η "Auto", αλλά σας συμβουλεύω να επιλέξετε την "1:2", αφού προσφέρει υψηλότερη ταχύτητα). Για καλύτερα αποτελέσματα σε αργούς υπολογιστές, μπορούμε επίσης να μικρύνουμε το παράθυρο. Μία άλλη επιλογή μάς επιτρέπει να ρυθμίσουμε τη λεπτομέρεια και την ποιότητα που προσφέρει το background μέσα από τρεις υπο-επιλογές. Ακόμα και στην καλύτερη δυνατή απόδοση, όμως, η διαφορά στην ποιότητα δεν είναι τόσο εμφανής κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, ενώ καταναλώνεται "πολλή" CPU. Για το λόγο αυτόν προτείνεται η ρύθμιση στη χαμηλή ποιότητα. Ομοίως είναι δυνατόν να καθορίσουμε την ποιότητα του αγωνιστικού χώρου, καθώς και τους χαρακτήρες επιλέγοντας μεταξύ κανονικών και Model 2. Σύμφωνα με τη Sega, εάν επιλέξουμε προσομοίωση του Model 2, οι χαρακτήρες αποκτούν την πληθώρα των πολυγώνων του coin-op, με αποτέλεσμα να φαίνονται πιο ρεαλιστικοί. Ωστόσο, η μόνη διαφορά που εντοπίζεται αφορά σε μία κατακόρυφη πτώση του frame rate. Ετσι, δεν συστήνεται η εν λόγω επιλογή, εκτός αν διαθέτετε έναν Pentium II στα 500MHz! Επίσης, η επιλογή σκίασης των χαρακτήρων δεν προσφέρει κάτι το σημαντικό, ενώ, για άλλη μια φορά, επιβαρύνει σημαντικά το σύστημα. Σημειώνεται ότι στον υπολογιστή όπου δοκιμάστηκε το Virtua Fighter 2 (ένας Pentium-MMX 233MHz, 32MB RAM και κάρτα γραφικών Diamond Viper V330) το frame rate βρισκόταν σε κορυφαία επίπεδα, χρησιμοποιώντας τις ακόλουθες ρυθμίσεις: 65.000 χρώματα, απεικόνιση σε όλη την οθόνη, background χαμηλής ποιότητας, τερέν υψηλής ποιότητας, κανονικοί χαρακτήρες, απενεργοποιημένες σκιές. Επιχειρώντας μία αύξηση των λεπτομερειών, παρατηρήθηκε ότι το οπτικό κέρδος ήταν μηδαμινό σε σχέση με τη μείωση του frame rate. Σε γενικές γραμμές, πάντως, ακόμα και μετά την απενεργοποίηση όλων σχεδόν των details, το Virtua Fighter 2 δείχνει θεσπέσιο.

Μετά την εγκατάσταση του patch που προσφέρει υποστήριξη 3D, μέσω του Direct3D, το αποτέλεσμα ήταν ακόμη ανώτερο από οπτικής άποψης, ενώ το frame



Χορευτικές φιγούρες...

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Ενα παιχνίδι-πρότυπο στο είδος του! Αποκτήστε το πάση θυσία, ακόμη και αν διαθέτετε την πρώτη έκδοση...

ΓΡΑΦΙΚΑ	96
ΗΧΟΣ	85
GAMEPLAY	96
ΑΝΤΟΧΗ	95

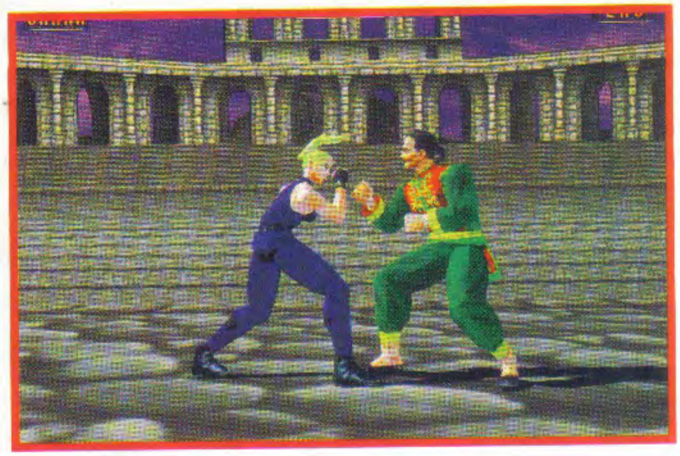
95







Το σπαγκάτο σε όλο το μεγαλείο του.



Η αλογοουρά της έχει γίνει σαν το κεντρί του σκορπιού.

rate σημείωσε σημαντική, αν και όχι εντυπωσιακή, αύξηση. Οι διαφορές, πάντως, ανάμεσα στην 3D έκδοση και την απλή δεν είναι άξιες λόγου, τουλάχιστον σε σχέση με ό,τι έχουμε συνηθίσει στα άλλα παιχνίδια. Οταν εγκατασταθεί το patch, δεν υπάρχει δυνατότητα παραγωγής 256 χρωμάτων. Επίσης, η χρήση της 3D επιτάχυνσης μπορεί να επιλεγεί σε διαφορετικά "τμήματα" του περιβάλλοντος. Οπως διαπιστώθηκε, απενεργοποιώντας το 3D στο background, το οποίο εμφανιζόταν ιδιαίτερα μουντό, εξαιτίας της χωρίς λόγο εφαρμογής της τεχνικής bi-linear filtering (εξαφανίζει το pixel-ιασμα), η ποιότητα βελτιωνόταν.

Στον τομέα της ηχητικής επένδυσης τα πράγματα διαφοροποιούνται κάπως, αφού τα ηχητικά εφέ δεν διακρίνονται για την πληθώρα τους, ενώ η συνοδευτική μουσική καταντά βαρετή και κουραστική από ένα σημείο και πέρα, έστω και αν χαρακτηρίζεται από υψηλή ποιότητα. Στον τομέα του ήχου το παιχνίδι είναι πιστή αντιγραφή της έκδοσης για το coin-op, η οποία ούτως ή άλλως δεν ξεχώριζε για τα ηχητικά της.

Σύμφωνα με τη Sega, για να τρέξει το Virtua Fighter 2 απαιτείται ένας Pentium στα 90MHz, με 16MB RAM. Η προτεινόμενη σύνθεση, ωστόσο, προκειμένου να απολαύσετε το παιχνίδι σε όλο το μεγαλείο του, είναι ένας Pentium 166MHz με 32MB RAM.

ΑΡΝΗΤΙΚΕΣ ΕΝΤΥΠΩΣΕΙΣ

Αν και στο σύνολό του το Virtua Fighter 2 αγγίζει το τέλειο, υπάρχουν δύο αρνητικά σημεία στα οποία πρέπει να σταθούμε. Το πρώτο αφορά στο δύσχρηστο interface. Αν και αποτελεί αυτούσια μεταφορά από το coin-op, ωστόσο δεν ενδείκνυται η χρήση του στο PC. Από την άλλη, βέβαια, δεν μπορεί να περάσει απαρατήρητο το γεγονός ότι η Sega το χρησιμοποιεί σε όλα τα παιχνίδια της. Το δεύτερο αρνητικό στοιχείο εντοπίζεται στο μέγεθος των αρχείων που αντιγράφονται στο σκληρό δίσκο. Συγκεκριμένα, υπάρχουν τρεις επιλογές κατά την εγκατάσταση. Η πρώτη (ελάχιστη) καταλαμβάνει 45MB στο σκληρό δίσκο, αλλά δεν μπορείτε να "δείτε" 65.000 χρώματα, ενώ τα backgrounds μεσαίας και υψηλής λεπτομέρειας δεν είναι δυνατόν να επιλεγούν. Η δεύτερη επιλογή (προτείνεται από τον κατασκευαστή) καταλαμβάνει 295MB και δεν απεικονίζει background υψηλής λεπτομέρειας, ενώ η τρίτη αρκείται σε... μόλις 370MB! Στον τομέα αυτόν οι απαιτήσεις του τίτλου είναι εξαιρετικά παράλογες.



Οι δύο γέροι υποκλίνονται...

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΙΚΑ...

Συνολικά, το Virtua Fighter 2 είναι με διαφορά το καλύτερο fighting game (beat'em up) που έχει κάνει την εμφάνισή του στο PC. Περιλαμβάνει μοναδικά γραφικά με ικανοποιητικό ήχο και διαθέτει εξαιρετικό gameplay σε συνδυασμό με πλήρη υποστήριξη για multiplayer gaming. Χρειάζεται βέβαια έναν ισχυρό υπολογιστή ώστε να αποδώσει τα μέγιστα, ωστόσο και με σχετικά ανίσχυρους υπολογιστές δίνει ιδιαίτερα καλά αποτελέσματα, εφόσον απενεργοποιηθούν τα details. Μετά δε την ενσωμάτωση του Direct3D patch αποκτά ακόμα μεγαλύτερο βαθμό ρεαλισμού. Τα όποια μειονεκτήματά του υπερκαλύπτονται από τα πλεονεκτήματά του. Για καλό και για κακό, όμως, αγοράστε μαζί και έναν σκληρό δίσκο... ■



ADVENTURE

BLADE RUNNER

Ποια είναι η πιο cult ταινία που συνδυάζει science fiction με όλα τα δομικά χαρακτηριστικά των film noir και ταυτόχρονα θεωρείται η πιο φιλοσοφημένη του είδους; Η απάντηση είναι μόνο μία: Blade Runner. Τι μπορεί να συμβεί όταν ένα computer game συνδυάζει το όνομα και τον κόσμο της ομώνυμης ταινίας με έναν τεχνολογικό άθλο στο χώρο των υπολογιστών; Ισως τίποτα το ιδιαίτερο, εκτός του ότι ως αποτέλεσμα έχουμε ένα παιχνίδι που σημειώνει τεράστια εμπορική επιτυχία, μετά δε την κυκλοφορία του τίποτα πια δεν θα είναι ίδιο στο χώρο. Επιτέλους, ένα παιχνίδι που φτιάχνει ιστορία, προκαλώντας την τεχνολογία...

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

Οσοι παρακολουθούν τις εξελίξεις, ήξεραν καλά ότι το παιχνίδι είχε, πολύ προτού κυκλοφορήσει, εξασφαλισμένη την επιτυχία, όχι μόνο λόγω της τεράστιας δυναμικής που, ούτως ή άλλως, περικλείει η κληρονομιά του ονόματος της ομώνυμης ταινίας, ούτε λόγω του γεγονότος ότι δημιουργός εταιρία είναι η πολύ δημοφιλής Westwood Studios. Αρκετό καιρό πριν από την κυκλοφορία, οι δημιουργοί του παιχνιδιού άφησαν να διαρρεύσουν στο Internet και τον ειδικό Τύπο μερικές ειδήσεις που προκάλεσαν σοκ. Εστειλαν ένα γράμμα στην Intel μέσω του οποίου τη ρωτούσαν αν ήταν δυνατόν οι απλοί Pentium επεξεργαστές και οι PCI motherboards να επιτρέψουν τη δημιουργία ενός παιχνιδιού που να τρέχει σε ανάλυση 640x480 και στα 65.000 χρώματα και να εξομοιώνει true color γραφικά με 16-bit Z-buffer και εξακάναλο ήχο ποιότητας CD. Η απάντηση από την Intel ήταν κατηγορηματική:





Η πανέξυπνη Steele.



"Ξεχάστε το, οι PCI motherboards δεν επιτρέπουν κάτι τέτοιο!"
Σκεφτείτε, λοιπόν, τι έγινε στα newsgroups αλλά και γενικότερα στο χώρο, όταν ο Louis Castle, αντιπρόεδρος της Westwood Studios, που ήταν ο υπεύθυνος για όλο το project, έδωσε την προαναφερόμενη είδηση σχολιάζοντας ταυτόχρονα: "...όταν πήραμε την αρνητική απάντηση της Intel, ξέραμε ότι ήμαστε σε πολύ καλό δρόμο, αφού όχι μόνο εμείς είχαμε κατορθώσει κάτι τέτοιο, αλλά επιπλέον επεξεργαζόμαστε και 750.000 πολύγωνα για τους χαρακτήρες..." Ο κύβος ήδη είχε ριφθεί, αφού όλοι περίμεναν το θεωρητικά ακατόρθωτο. Πρόκειται για την πιο έξυπνη και τελείως ανέξοδη διαφήμιση που είχα δει/ακούσει ποτέ. Καθώς, δε, όλοι είχαν σχεδόν τρελαθεί και ήταν έτοιμοι να ρουφήξουν κάθε νέα πληροφορία σχετικά με το μικρό αυτό τεχνολογικό θαύμα, οι άνθρωποι της Westwood συνέχισαν την πανέξυπνη τακτική τους δίνοντας κάθε τόσο πολύτιμες πληροφορίες γύρω από την πορεία του project του Blade Runner. Η αγωνία όλων κορυφώθηκε, όταν "ήρθαν" δύο νέες πληροφορίες. Η πρώτη αφορούσε στη σεναριακή εξέλιξη του παιχνιδιού. Οι άνθρωποι έδειξαν πόσο έξυπνοι είναι υιοθετώντας μία απλή ιδέα: "...το παιχνίδι δεν είναι μία μεταφορά της ταινίας στους υπολογιστές. Δεν θέλαμε όλοι αυτοί που έχουν δει την ταινία, και είναι εκατομμύρια, να ξέρουν τι πρόκειται να συμβεί κάθε στιγμή. Ετσι, αποφασίσαμε να δημιουργήσουμε ένα παιχνίδι, του οποίου ο περιβάλλων κόσμος θα είναι αυτός της ταινίας, η κεντρική ιδέα θα είναι η ίδια, αλλά ο χρήστης θα χειρίζεται ένα άλλον χαρακτήρα και όχι τον Ford..." Πράγματι απλή αλλά ιδιοφυής ιδέα.



Ο φοβερός Clovis, αρχηγός των replicants.

ΕΤΑΙΡΙΑ
Westwood Studios
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
IBM και συμβατοί με CD-ROM drive
ΤΥΠΟΣ
3D real-time polygon graphics animated adventure
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
Μέσο

Η δεύτερη πληροφορία αφορούσε στη δράση της ταινίας αυτής καθ' εαυτής: "...καταλήξαμε ότι θα είναι πολύ σημαντικό το να πετύχουμε η δράση της ταινίας να έχει ένα πολύ ισχυρό random στοιχείο, έτσι ώστε να μην αποτελεί μονόδρομο και να μην είναι η ίδια κάθε φορά που θα παίζει το παιχνίδι ο χρήστης. Θέλαμε να δημιουργήσουμε ένα adventure simulator, αν ευσταθεί ο όρος..."

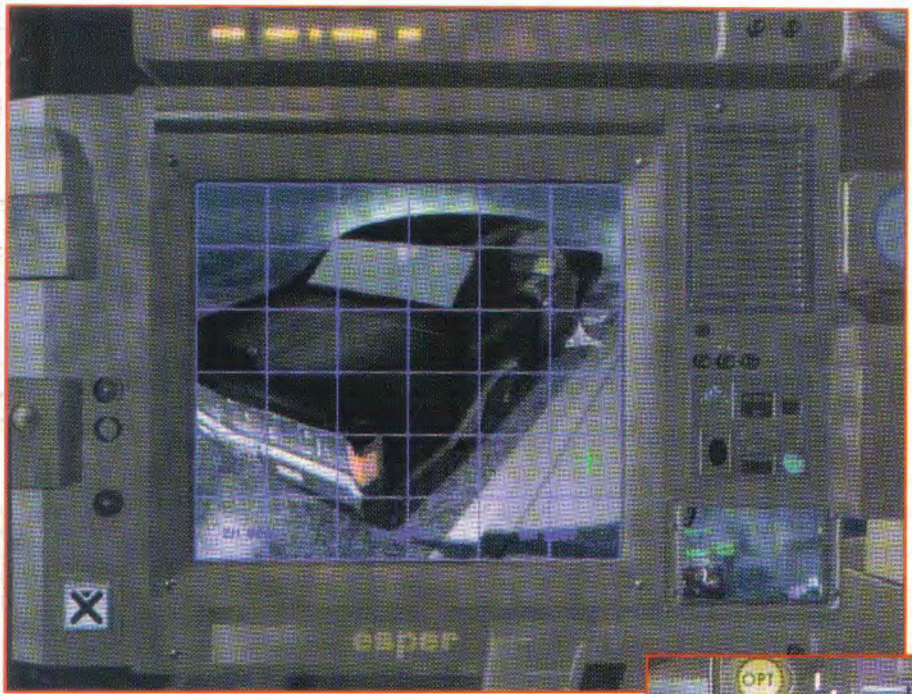
Επειτα και από αυτές τις ανακοινώσεις ακολούθησε ένας χαμός. Ολοι συζητούσαν γι' αυτό, ένα περιοδικό μάλιστα το ανακήρυξε ως το καλύτερο παιχνίδι του '97, προτού καν κυκλοφορήσει.



Δείγμα του περιβάλλοντος της περιπέτειας.

Τέλος, μία ακόμη σημαντική είδηση: Στο project του παιχνιδιού δούλεψε και ο Jim Walls, ο δημιουργός των τεσσάρων πρώτων Police Quest της Sierra και του Blue Force της Tsunami.





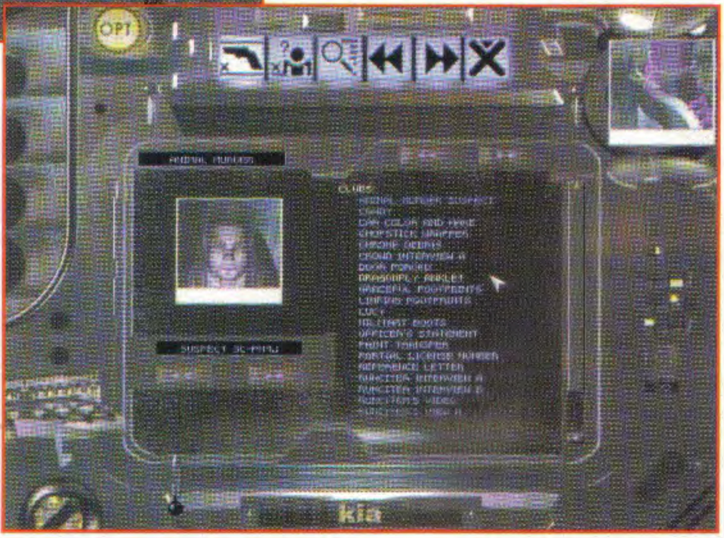
Εντοπίζοντας με τον αναλυτή Esper το αμάξι των replicants.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Στις αρχές του 21ου αιώνα, η Tyrell Corporation κατορθώνει να επιτύχει ένα τεχνολογικό και όχι μόνο θαύμα, προωθώντας τη ρομποτική σε δρόμους που κανείς δεν είχε μέχρι τότε πλησιάσει και παράγοντας ρομποτικά πανομοιότυπα του ανθρώπου με το όνομα replicant. Το όλο σχέδιο είχε τον κωδικό Nexus phase. Τα αντίγραφα Nexus 6 ήταν πολύ ανώτερα όσον αφορά στη δύναμη και την επιδεξιότητα των πρωτοτύπων και εξίσου ευφυή με τους δημιουργούς τους. Χρησιμοποιούνταν ως εργάτες, αντέχοντας στις πιο σκληρές συνθήκες, για τις επικίνδυνες εξερευνήσεις και τον αποικισμό άλλων πλανητών.

Επειτα από μία αιματηρή εξέγερση σε μία απόκοσμη αποικία, μία ομάδα Nexus 6 replicants, ειδικά δημιουργημένων για καταστάσεις μάχης, κατορθώνει να έρθει παράνομα στη Γη. Αμέσως κηρύσσονται παράνομοι, με την επισήμανση να εκτελούνται επιτόπου μετά τη σύλληψή τους. Δημιουργήθηκαν ειδικές αστυνομικές ομάδες για την αντιμετώπισή τους, οι περίφημες Blade Runner μονάδες, με άμεσο σκοπό τη χωρίς δισταγμό εξόντωσή τους, η οποία αποκαλείτο "απόσυρση"...

Los Angeles, Νοέμβρης 2019. Εσύ είσαι ο McCoy, ένας γεμάτος αισιοδοξία νεοσύλλεκτος στο σώμα των Blade Runners. Για κάθε replicant που θα "αποσύρεις", θα παίρνεις ένα ειδικό bonus...



Εξετάζοντας μέσω της KIA (το inventory σου) τα στοιχεία που έχεις μαζέψει.

Ο κόσμος της ταινίας έχει μεταφερθεί σε εκπληκτικό βαθμό μέσα στο παιχνίδι. Δεν υπάρχουν καλοί και κακοί χαρακτήρες, καθώς όλοι έχουν τις θετικές και τις αρνητικές πλευρές τους.

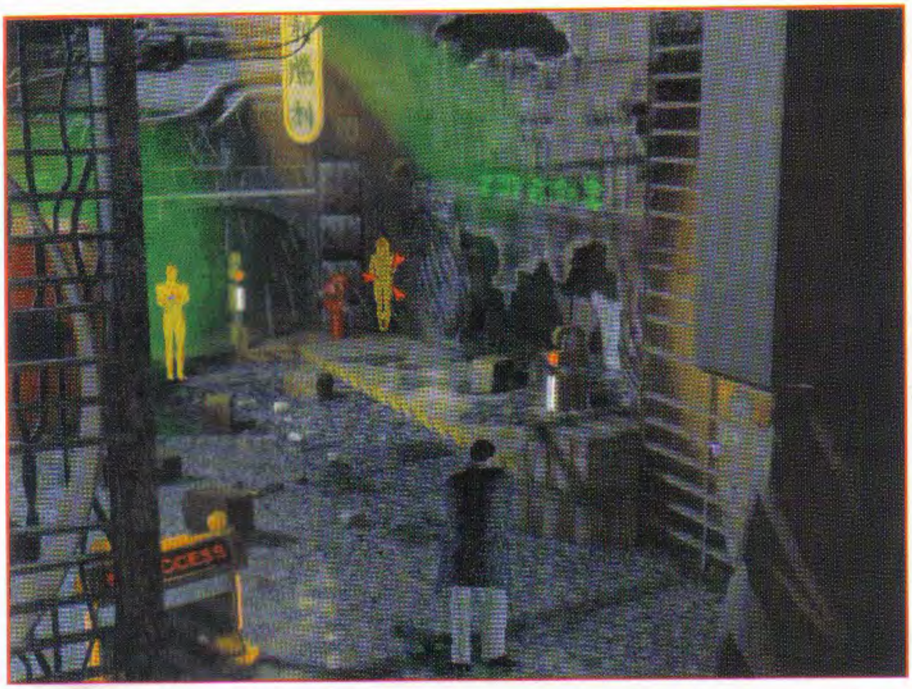
Μία μοναδική περιπέτεια αναζήτησης της αλήθειας και της ταυτότητάς μας, μέσα σε έναν κατάμαυρο κόσμο, από έναν πραγματικό αντι-ήρωα.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Οπως ήδη αναφέραμε, τα γραφικά του παιχνιδιού αποτελούν ένα τεχνολογικό θαύμα, θέτοντας νέους όρους, αφού επιτυγχάνουν εκπληκτικά αποτελέσματα χωρίς την αναγκαιότητα ύπαρξης ειδικού hardware (π.χ. κάποια ειδική 3D accelerator κάρτα γραφικών). Ετσι, αναδεικνύεται με τον πιο τρανό τρόπο η προβληματική κατάσταση που επικρατεί στις εταιρίες παραγωγής και ο εύκολος, αλλά εις βάρος του χρήστη, δρόμος που έχουν διαλέξει, απαιτώντας όλο και περισσότερη υπολογιστική ισχύ, τη στιγμή που δεν έχουν αξιοποιήσει ούτε το 50% της υπάρχουσας. Ισως να έδινα υψηλότερη βαθμολογία στα γραφικά του, αν δεν με ενοχλούσαν τα close-up sequences των χαρακτήρων. Οι προγραμματιστές προτίμησαν, αντί για full motion video, να επεξεργαστούν ψηφιακά τις κινήσεις περίπου 70 ηθοποιών. Το αποτέλεσμα θα ήταν εντυπωσιακό, αν σε μερικά σημεία οι χαρακτήρες δεν κινούνταν σαν κακώς προγραμματισμένα ρομπότ, κάτι που προσωπικά με ενόχλησε πάρα πολύ, αφού δεν μου επέτρεπε να ενσωματωθώ ουσιαστικά στο περιβάλλον της περιπέτειας.

Ο ήχος του είναι εκπληκτικός. Δεν

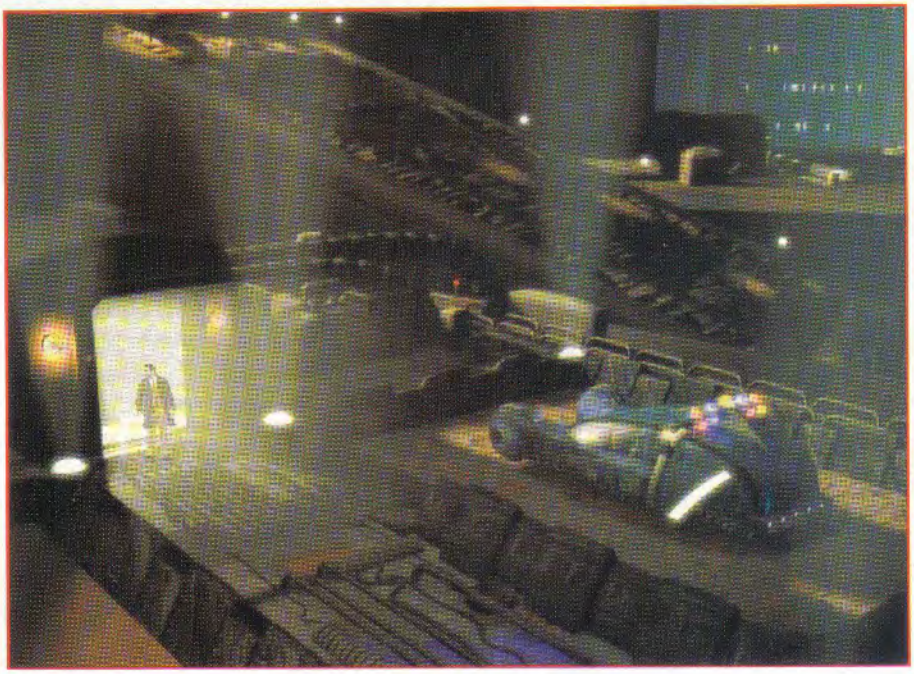




Εξασκούμενος στη σκοποβολή.

διαθέτει βέβαια τους απίστευτης τελειότητας ambient ήχους του Riven, αλλά μην ξεχνάτε ότι πρόκειται για μουσική εξακάναλης ποιότητας, η οποία φυσικά απαιτεί την ύπαρξη πολύ καλής κάρτας ήχου. Μειονέκτημα, πάντως, του παιχνιδιού αποτελεί το γεγονός ότι δεν μεταφράζονται σε κείμενο (text) στην οθόνη οι πλουσιότατοι διάλογοι των χαρακτήρων, κάτι που αρκετές φορές δυσκολεύει τον Ελληνα (και όχι μόνο) χρήστη να παρακολουθήσει τις συζητήσεις αυτές. Επίσης, δεν υπάρχει ένα πλήκτρο για να κάνεις bypass κάποιους διαλόγους, ειδικά όταν τους έχεις ξανακούσει έπειτα από κάποιο restore.

Ο χειρισμός του περιέχει πολλά ενδιαφέροντα στοιχεία. Καταρχήν, η κίνησή σου στις κύριες οθόνες γίνεται μέσω του βασικού κέρσορα ο οποίος, όταν "καταλαβαίνει" κάποιες δυνατές εξόδους, γίνεται μπλε και δείχνει ανάλογα προς τα πάνω ή προς τα κάτω. Επισημαίνεται ότι, όταν κινείσαι μέσα σε μία οθόνη-τοποθεσία, με συνεχές αριστερό κλικ σε όποιο σημείο θέλεις, ο ήρωας τρέχει στο σημείο αυτό. (Ανάμεσα στις διάφορες τοποθεσίες κινείσαι με το αμάξι-σκάφος σου, το Spinner. Οταν μπαίνεις σε αυτό εμφανίζεται ένας ειδικός χάρτης της πόλης με τα σημεία-τοποθεσίες που μπορείς να επισκεφθείς.) Ο ίδιος κέρσορας, όταν εντοπίσει κάποιο σημείο όπου υπάρχει δράση (οποιαδήποτε, π.χ. TALK, GET, OPEN κ.λπ.), παίρνει πράσινο χρώμα. Κάνοντας δεξί κλικ πάνω στον εαυτό σου ή πατώντας το Spacebar, περνάς αυτόματα στο Combat mode τραβώντας το όπλο σου. Οταν ο ειδικός κέρσορας με τα 3 βέλη γίνει κόκκινος, μπορείς να πυροβολήσεις πατώντας το αριστερό πλήκτρο του mouse. Κάνοντας κλικ πάνω στον εαυτό σου, ενεργοποιείς το ειδικό inventory, το οποίο έχει την κωδική ονομασία KIA. Οι λειτουργίες με τις οποίες πρέπει να εξοικειωθείς είναι οι: Crime Scene Database, Suspect Database, Clue Database και Return to Game. Στην πάνω δεξιά γωνία υπάρχει το Options (το ενεργοποιείς και απευθείας πατώντας το πλήκτρο Escape). Σε αυτό υπάρχουν τα Game Settings (εδώ ρυθμίζεις τα του ήχου και της εικόνας, εσύ βάλε το Conversation choises στο User Choise και θα με θυμηθείς), Help (εξηγεί σχεδόν τα πάντα σχετικά με τη λειτουργία του παιχνιδιού), Save, Load, Quit και Return to Game. Επισημαίνεται ότι από την οθόνη του Load μπορείς να διαλέξεις ένα από τα τρία επίπεδα δυσκολίας του παιχνιδιού, το οποίο κυρίως αφορά στις μάχες.



Το σκάφος με το οποίο μετακινείσαι.



ADVENTURE



Στο διαμέρισμά σου.

Στο κτίριο της αστυνομίας μπορείς να έχεις πρόσβαση στο εργαστήριο (Lab), το Mainframe Computer και στον ειδικό αναλυτή φωτογραφιών Esper. Σημειώνεται ότι, όταν κοιτάζεις μία φωτογραφία, πατάς το αριστερό πλήκτρο του mouse και κρατώντας το πατημένο, μετακινείς τον κέρσορα έτσι ώστε να σχηματίσεις ένα πλαίσιο γύρω από το μέρος όπου θέλεις να κάνεις ειδική zoom ανάλυση. Αν το κάνεις σωστά και υπάρχει κάτι στο σημείο εκείνο, θα πάρεις μία επιπλέον φωτογραφία με το στοιχείο που μόλις εντόπισες. Τέλος, μερικές φορές θα έχεις τη δυνατότητα να κάνεις το ειδικό τεστ Voigt-Kampff (VK). Ειδικής αναφοράς αξίζουν τα δύο, μικρά μεν, πολύ καλά δε, manuals του παιχνιδιού.



Ο χάρτης της πόλης.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Πρόκειται για ένα σπάνιο επίτευγμα, ένα τεχνολογικό θαύμα. Ο κόσμος του Blade Runner είναι στη διάθεσή σας, η δε δράση του είναι σημαντικά διαφορετική κάθε φορά που ξεκινάτε το παιχνίδι από την αρχή.

ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΗΧΟΣ	98
ΔΡΑΣΗ	99
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	85
ΓΡΙΦΟΙ	90

98

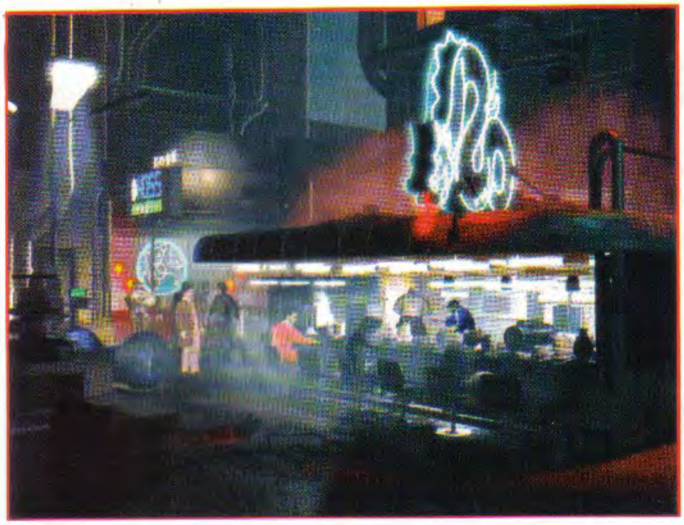


ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Από τα πιο μεγάλα "προσόντα" του παιχνιδιού είναι η απαράμιλλη ατμόσφαιρα. Ενας σκοτεινός κόσμος σε περιβάλλει με χαρακτήρες που ξεπηδούν από τις καλύτερες παραδόσεις των film noir και συνθέτουν ένα μοναδικό αποτέλεσμα. Ολα λειτουργούν θετικά για την ολοκλήρωση της μοναδικής αυτής ατμόσφαιρας. Δράση σε πραγματικό χρόνο, εντυπωσιακότατη μουσική, υπέροχοι ευφυείς χαρακτήρες που λειτουργούν διαφορετικά, ανάλογα με τα κάθε φορά δρώμενα. Τόσο τέλειο και σκοτεινό κόσμο δεν θυμάμαι να έχω δει τον τελευταίο καιρό σε κανένα computer game, ούτε καν στο περίφημο Ripper.

Η δράση του κυριολεκτικά φέρνει νέες εξελίξεις στο χώρο, αφού ανατρέπει όλες τις παραδοσιακές μορφές λειτουργίας. Πρόκειται για έναν κόσμο με 70 χαρακτήρες, όπου όλοι έχουν τη δική τους AI (Artificial Intelligence) και αντιδρούν διαφορετικά σε κάθε διαφορετική κίνησή σου. Μία ιστορία γεμάτη ρομάντζο, ανταγωνισμό, ηθικά διλήμματα και συναίσθημα, με ένα καταιγιστικό φινάλε. Μία περιπέτεια που έχει πάρα, μα πάρα πολλά διαφορετικά φινάλε, τα οποία εξαρτώνται καθαρά από τις αποφάσεις που θα πάρεις κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Πείθοντας τον εαυτό σου ότι είσαι 100% άνθρωπος, θα σκοτώνεις τα ανθρωποειδή χωρίς κανένα πρόβλημα, κερδίζοντας το παιχνίδι. Επίσης, πιστεύοντας ότι είσαι και εσύ ένα ανθρωποειδές, βοηθώντας έτσι τους άλλους replicants να δραπετεύσουν, κερδίζεις το παιχνίδι. Αποφασίζοντας ότι το καλύτερο που έχεις να





Στην Chinatown.

κάνεις είναι να φύγεις με κάποιαν για την οποία ενδιαφέρεσαι, αδιαφορώντας για το τι είναι στην πραγματικότητα, κερδίζεις πάλι το παιχνίδι. Κανένα άλλο computer game δεν έχει να επιδείξει έναν τόσο ζωντανό κόσμο. Χαρακτηριστικά αναφέρω ότι ανάλογα με τη δράση και τη στάση σου απέναντι στους replicants, στο φινάλε μπορείς να τους σκοτώσεις όλους, είτε να φύγεις με τη Lucy, είτε να γίνεις συνέταιρος με την πανέμορφη Steel, είτε να φύγεις μόνος σου, είτε με τους Clovis και Sadik, είτε να πάρεις μία προαγωγή στο σώμα, ακόμη και να φύγεις με την Dektora σε 2 διαφορετικά ακόμη φινάλε και φυσικά δεν ξέρω αν υπάρχουν και άλλα...

Το real-time στοιχείο του παιχνιδιού, σε ό,τι αφορά τόσο τις μάχες όσο και την πλοκή αυτή καθ'εαυτή, είναι κάτι παραπάνω από εντυπωσιακό και σίγουρα θα κερδίσει οποιονδήποτε gamer.

Οι μονομαχίες που δίνεις με τους replicants δεν είναι ιδιαίτερα δύσκολες, τουλάχιστον στο εύκολο επίπεδο. Εναπόκειται όμως στην κρίση σου αν θα τους σκοτώσεις ή θα τους αφήσεις να φύγουν.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Κατά την εκκίνηση του παιχνιδιού, καταφθάνεις με το σκάφος σου, το Skinner, στον τόπο του εγκλήματος. Μόλις πάρεις τον έλεγχο του McCoy, κάνε κλικ δύο φορές στον αστυνομικό που είναι μπροστά στην πόρτα. Μετά κάνε κλικ μία φορά στην ανοικτή εξώπορτα του κτιρίου για να την επιθεωρήσεις. Εν συνεχεία, κάνε κλικ δύο φορές στον κρουνό της πυροσβεστικής. Πρόσεξε το αντικείμενο στο δρόμο, μπροστά από το αμάξι σου, κάνε κλικ σε αυτό και βρίσκεις το πρώτο σου στοιχείο, ένα piece of Chrome. Τέλος, κάνε κλικ μία φορά στον συγκεντρωμένο κόσμο για να πεις στον αστυνομικό να τους εξετάσει και να δει μήπως μπορεί να βρει τίποτα από τις μαρτυρίες τους. Μπες μέσα στο κτίριο. Πρόσεξε ότι κάτω ακριβώς από το αριστερό σου χέρι ο κέρσορας γίνεται πράσινος. Κάνε εκεί κλικ και παίρνεις μία σφαίρα, το δεύτερο στοιχείο σου. Κάνε κλικ στον Runciter και όταν τελειώσει, ξανακάνε κλικ σε αυτόν και ρώτησέ τον για τη Lucy. Ξανακάνε κλικ πάνω του και τώρα ρώτησέ τον για το Reference (σου δίνει το τρίτο στοιχείο σου, ένα reference letter). Κάνε κλικ πάνω του μέχρι να μην έχεις τίποτα άλλο ουσιαστικό να τον ρωτήσεις. Εν συνεχεία, κάνε κλικ πάνω στη βιντεοκάμερα που κρέμεται από το ταβάνι στα αριστερά του δωματίου. Σου δίνει ένα video disk. Τώρα προχώρα στο βάθος της οθόνης που είναι το γραφείο της Lucy...

Η συνέχεια επί της οθόνης σας... ■



Στην κουζίνα του εστιατορίου.

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ



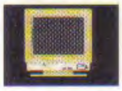
Pentium στα 90MHz.



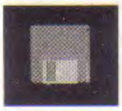
16MB RAM, Windows 95.



4x CD-ROM drive και 150MB στον σκληρό δίσκο.



16-bit SVGA DirectX 5.0 συμβατή με 2MB video RAM κάρτα γραφικών, 4x CD-ROM drive, DirectX συμβατή κάρτα ήχου.

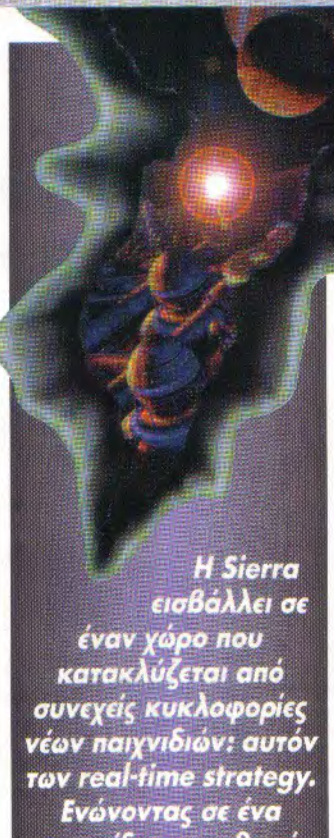


Το πακέτο, που περιλαμβάνει 4 CDs, μας έδωσε το κατάστημα Vertigo, ενώ το παιχνίδι αντιπροσωπεύει η εταιρία Plotline.



OUTPOST 2

DIVIDED DESTINY



H Sierra εισβάλλει σε έναν χώρο που κατακλύζεται από συνεχείς κυκλοφορίες νέων παιχνιδιών: αυτόν των real-time strategy. Ενώνοντας σε ένα παιχνίδι την καθαρή στρατηγική με τη real-time δράση, αφήνει πίσω το πρώτο Outpost και διεκδικεί με αξιώσεις μία θέση στον υπολογιστή σας.

του Γιάννη Βογιατζή
lost@otenet.gr

Η αγορά έχει δείξει εδώ και αρκετό καιρό τις διαθέσεις της. Η στροφή προς τα παιχνίδια στρατηγικής -κυρίως όσα εκτυλίσσονται σε πραγματικό χρόνο- είναι καταλυτική. Φυσικά, σπουδαίο ρόλο έπαιξαν τα δύο "ιερά τέρατα" του χώρου, Warcraft 2 και Command & Conquer. Ελάχιστες είναι οι εταιρίες που δεν έχουν ασχοληθεί με αυτή την κατηγορία και εξαιρέσεις οι gamers που δεν έχουν παίξει τουλάχιστον ένα real-time strategy game. Ο κορεσμός όμως έχει οδηγήσει τους δημιουργούς να αναζητούν νέες πρωτότυπες ιδέες για να προσελκύσουν το κοινό, άλλοτε επιτυχημένες και άλλοτε όχι, άλλοτε επιμένοντας περισσότερο στη δράση (7th Legion) και άλλοτε στη στρατηγική. Η μεγάλη Sierra δεν θα μπορούσε να λείπει από το... χορό. Ετσι δημιούργησε το Outpost 2, το οποίο φέρει μια διπλή κληρονομιά: αφ' ενός έρχεται ως sequel ενός αδιάφορου -έως κακού- και με προβλήματα παιχνιδιού (Outpost) και αφ' ετέρου εντάσσεται σε μια κατηγορία παιχνιδιών με "υπερπροσφορά" καλών παραγωγών.

BACK TO THE FUTURE...

Το σενάριο του Outpost 2 δεν διεκδικεί δάφνες πρωτοτυπίας. Ακόμη μία φορά μας μεταφέρει στο απώτερο μέλλον, όπου τα πράγματα δεν πάνε καθόλου, μα καθόλου, καλά. Οι τελευταίοι επιζώντες της Γης, η οποία καταστράφηκε, επιβιβάστηκαν σε ένα διαστημόπλοιο και ξεκίνησαν την αναζήτηση ενός καλύτερου πλανήτη για να ζήσουν. Για περίπου έναν αιώνα περιπλανήθηκαν στο διάστημα, όντας σε έναν λήθαργο. Ομως όταν άρχισαν να τελειώνουν οι προμήθειες, οι υπολογιστές ξύπνησαν μερικούς από το πλήρωμα. Αυτοί πήραν την απόφαση να εγκατασταθούν σε κάποιον πλανήτη, ακόμη κι αν αυτός δεν έμοιαζε στη Γη. Εκείνη την ώρα δεν υπήρχε δυνατότητα για πολυτέλειες. Ετσι και έγινε. Ο νέος πλανήτης τους, που ονομάστηκε New Terra, καμία σχέση δεν είχε με το κάποτε φιλόξενο περιβάλλον της Γης. Με όσα μέσα διέθεταν, οι τελευταίοι εκπρόσωποι του ανθρώπινου είδους δημιούργησαν την αποικία τους, την οποία ονόμασαν στην αρχή απλά Outpost, αλλά αργότερα της έδωσαν ένα καλύτερο όνομα: Eden. Δυστυχώς, όμως, όλα τα όμορφα πράγματα τελειώνουν άδοξα. Οι άποικοι χωρίστηκαν σε δύο ομάδες. Η πρώτη επιθυμούσε να κατακτήσει τη Νέα Γη και η δεύτερη προτιμούσε να προσαρμοστεί στις νέες συνθήκες, χωρίς να αναμειχθεί στην πλανητική ισορροπία. Οι τελευταίοι ήταν εκείνοι που πήραν το μερίδιό τους σε προμήθειες και έφυγαν για να ιδρύσουν τη δική τους αποικία, την οποία ονόμασαν Plymouth. Οι προσπάθειες για συνεννόηση απέβησαν άκαρπες και οι "Plymouthers" διέκοψαν τις επικοινωνίες, οδηγώντας κάθε πλευρά σε ανεξάρτητο δρόμο. Με τα χρόνια οι δύο αποικίες αναπτύχθηκαν σε μέγεθος και τεχνολογία, με αποτέλεσμα οι επιστήμονες της Eden να μπορέσουν να ξεκινήσουν την κατάκτηση του πλανήτη. Τα πράγματα πήγαιναν πια από το κακό στο χειρότερο. Ο πλανήτης άρχισε να ξυπνά, και οι δύο αποικίες έπρεπε τώρα να πολεμήσουν για τη σωτηρία τους, ακόμη και μεταξύ τους.

ΤΙ ΕΣΤΙ OUTPOST 2;

Το Outpost 2 είναι ένα real-time (war) strategy game. Το συνθετικό "war" βρίσκεται



ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΕΣ ΠΡΟΚΛΗΣΕΙΣ ΓΙΑ ΟΡΓΑΝΩΤΙΚΑ ΜΥΑΛΑ

σκόπιμα σε παρένθεση, για να τονιστεί το βασικό χαρακτηριστικό του αλλά και η όλη φιλοσοφία του. Η πλάστιγγα γέρνει περισσότερο στον τομέα της στρατηγικής -και κυρίως στο resource management- παρά σε εκείνον της μάχης. Όχι πως ο πόλεμος δεν είναι βασική ασχολία στο παιχνίδι, αλλά στο προσκήνιο βρίσκονται κλασικά στρατηγικά στοιχεία.

Ας πάρουμε τα πράγματα με τη σειρά.

ΕΤΑΙΡΙΑ
Sierra
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
IBM και συμβατοί
ΤΥΠΟΣ
Real-Time Strategy
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
Ανώτερο



Το βασικό menu του Outpost 2.

Αφού δείτε την αρκετά καλή εισαγωγή, βρίσκεστε αντιμέτωποι με το κύριο menu, από όπου πρέπει να επιλέξετε το είδος του παιχνιδιού που επιθυμείτε. Υπάρχουν δύο βασικές επιλογές. Στην πρώτη μπορείτε να παίξετε μια Campaign (με όποιο στρατόπεδο θέλετε), δηλαδή δώδεκα αποστολές που διαδέχονται η μία την άλλη. Στη δεύτερη μπαίνετε στο Colony Game, όπου σκοπός σας είναι είτε να φθάσετε τον πληθυσμό σας στις 600 μονάδες είτε να επιβιβάσετε έναν δεδομένο αριθμό από αποίκους και προμήθειες πρώτων υλών σε ένα διαστημόπλοιο και να αποχαιρετήσετε τον αφιλόξενο πλανήτη. Από το διαχωρισμό φαίνεται η προσπάθεια των δημιουργών να δώσουν έμφαση και στην καθαρή στρατηγική πρόκληση, η οποία απαιτεί περισσότερο το μυαλό και λιγότερο την ταχύτητά σας. Αν όλα αυτά σας φαίνονται εύκολα, καλό θα ήταν να το ξανασκεφθείτε. Η πρόκληση είναι πράγματι πολύ μεγάλη και η δυσκολία του παιχνιδιού -παρά τα τρία επίπεδα Easy, Normal, Hard- ορισμένες φορές εκνευριστική. Στο στρατηγικό επίπεδο διαθέτει μια πλειάδα παραμέτρων, οι οποίες είναι όλες ζωτικής σημασίας για την επιβίωση της αποικίας σας. Ξεκινώντας, μάλλον θα έχετε στη διάθεσή σας κάποια κτίρια και οχήματα - δεν υπάρχουν πεζές μονάδες. Η σωστή διαχείριση των φυσικών πόρων είναι σημαντικότατη. Για το λόγο αυτό πρέπει να βρίσκετε τα κοι-



Δείγμα από την εισαγωγή του παιχνιδιού.



Το Structure Factory προετοιμάζει ένα Residence Kit, γιατί κάπου πρέπει να μένουν και οι άποικοι!





Η έκρηξη του ηφαιστείου έχει φέρει τον κίνδυνο προ των πυλών.

τάσματα πρώτων υλών, να αναγνωρίζετε τις δυνατότητές τους με τα ειδικά Robo-Surveyor και να χτίζετε πάνω τους Ore Mines (Common ή Rare), τα οποία αναλαμβάνουν την εξόρυξη των μετάλλων. Από εκεί πρέπει να μεταφέρετε τα μέταλλα με τα Cargo Trucks -που εκτελούν κάθε είδους μεταφορές- στα Smelter, όπου "υπόκεινται σε επεξεργασία" ώστε να τα χρησιμοποιήσετε για να "αγοράσετε" καινούρια κτίρια ή μονάδες (γνωστή τακτική). Εκείνο που μπορείτε να κάνετε είναι να αποφασίσετε εσείς ποια trucks θα κάνουν αυτή τη δουλειά και να προσδιορίσετε με ακρίβεια το δρομολόγιο που θα ακολουθούν. Αυτό είναι πολύ χρήσιμο, γιατί μπορεί να σας γλιτώσει από ανούσιες και εκνευριστικές καθυστερήσεις από τις μονάδες, που ψάχνουν "απεγνωσμένα" τον καλύτερο δρόμο για τον προορισμό τους. Στη συνέχεια πρέπει να αυξήσετε το μέγεθος και τη δύναμη της αποικίας σας, κρατώντας την απαραίτητη ισορροπία ανάμεσα στις απαιτήσεις της εκάστοτε αποστολής και στις απαιτήσεις των αποίκων. Ανά πάσα στιγμή πρέπει να ελέγχετε το ηθικό τους, και μάλιστα να το κρατάτε σε υψηλά επίπεδα. Διαφορετικά θα έχετε πολλά προβλήματα, όπως μείωση της παραγωγής στα εργοστάσια, ελάττωση της ερευνητικής δραστηριότητας, ακόμη και περιορισμό των γεννήσεων. Για να καταφέρετε να έχετε ακμαίους και ευχαριστημένους αποίκους, πρέπει να χτίζετε πολλές μονάδες κατοικίας -ώστε να μη μένει κανείς στους... πέντε δρόμους-, να δημιουργείτε νοσοκομεία, πανεπιστήμια, μαιευτήρια και άλλα κοινωφελή ιδρύματα, και γενικότερα να προσέχετε να μην υπάρχουν δυσαρεστημένοι. Ειδικά το "ηθικό" των αποίκων θα σας βασανίζει σε όλο το παιχνίδι, καθώς από τις πρώτες ακόμη αποστολές θα αρχίσετε να έχετε... εφιάλτες με το σλόγκαν: "Morale is terrible". Οι άποικοι χωρίζονται σε εργάτες και επιστήμονες, που εκπαιδεύονται στα πανεπιστήμια και εργάζονται στην έρευνα, και εσείς πρέπει να κρατάτε πάντα μια ισορροπία ανάμεσα στις δύο κατηγορίες.

Παράλληλα με όλες αυτές τις παραμέτρους (και πολλές άλλες!), βασική ασχολία σας είναι να χτίζετε νέα κτίρια και να αυξάνετε το μέγεθος (υλικό και ανθρώπινο) της αποικίας σας. Υπάρχει πληθώρα διαθέσιμων κτιρίων με διαφορετικές επιλογές, τα οποία θα σας χρειαστούν σίγουρα για να διατηρήσετε τα επίπεδα της πόλης σε ανεκτές τιμές. Την ανέγερση των κτιρίων αναλαμβάνει το Construction Vehicle (είναι και το μόνο που έχει αυτή τη δυνατότητα), αφού πρώτα πάρει το απαραίτητο υλικό από κάποιο Construction Factory (που πρέπει με τη σειρά του να έχει κατασκευάσει το συγκεκριμένο υλικό). Η διαδικασία είναι αρκετά δύσκολη, γιατί σε real-time συνθήκες δεν είναι τόσο εύκολο να περιμένετε να πάει το ConVec στο εργοστάσιο, να φορτωθεί σε αυτό το υλικό και στη συνέχεια να χτίσει τη μονάδα όπου του υποδείξετε. Θα υπάρξουν φορές που θα πρέπει ταυτόχρονα να κάνετε πολλά άλλα πράγματα, με αποτέλεσμα να χάνετε πολύτιμο χρόνο ξεχνώντας ή απλώς μη μπορώντας να δώσετε εντολή να φορτωθεί, για παράδειγμα, στο ConVec το construction kit ενός νοσοκομείου. Τα κτίριά σας για να λειτουργήσουν πρέπει είτε να βρίσκονται "κολλημένα" με άλλα είτε να τα συνδέσετε με τη βάση σας με ειδικούς σωλήνες. Σημαντικές μονάδες είναι οι Spiders, οι οποίες όχι μόνο μπορούν να επισκευάσουν οποιοδήποτε όχημα αλλά, παράλ-



Θα κουραστείτε αρκετά για να φθάσετε σε τέτοιο επίπεδο την αποικία σας.

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ



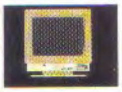
Pentium.



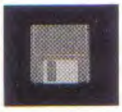
16 MB.



50 MB στο σκληρό δίσκο, 2x CD-ROM.



SVGA 1 MB, συμβατή κάρτα ήχου, mouse.



Τον τίτλο μάς διέθεσε για παρουσίαση το κατάστημα Παπασωτηρίου, ενώ αντιπρόσωπός του είναι η εταιρία Plotline.



λήλα, έχουν την ικανότητα να επαναπρογραμματίσουν τα εχθρικά οχήματα, ώστε να τα θέσετε υπό τον έλεγχό σας.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Σε αυτό τον τομέα το παιχνίδι δεν παρουσιάζει σχεδόν κανένα πρόβλημα. Η δράση εμφανίζεται όπως και στο Command & Conquer, από ψηλά και υπό γωνία, για να δίνεται η αίσθηση της τρίτης διάστασης. Αριστερά και στα τρία τέταρτα της οθόνης βρίσκεται ο πραγματικός χάρτης του παιχνιδιού, όπου εξελίσσεται ολόκληρη η δράση. Στη δεξιά πλευρά της οθόνης (στο ένα τέταρτο που υπολείπεται) υπάρχει μια μπάρα, όπου εμφανίζονται οι διαθέσιμες επιλογές όταν διαλέξετε μια μονάδα. Για παράδειγμα, αν επιλέξετε ένα Robo-Dozer, τότε τα εικονίδια που θα εμφανιστούν θα αντιστοιχούν στις επιλογές Move, Stop, Bulldoze, Transfer, Self-Destruct. Επειδή είναι κουραστικό και μερικές φορές αδύνατο λόγω χρόνου να ενεργείτε με τα εικονίδια, υπάρχουν και τα απαραίτητα keyboard shortcuts για να σας... "αλαφρώσουν το βάρος". Στο επάνω μέρος της μπάρας υπάρχει το κλασικό ραντάρ, το οποίο είναι πάρα πολύ καλό, με επιλογές zoom in και zoom out, και βοηθά σε πολύ μεγάλο βαθμό τον παίκτη. Κάτω από το ραντάρ υπάρχουν εικονίδια που σας επιτρέπουν να βλέπετε συνοπτικά την κατάσταση της αποικίας σας. Συγκεκριμένα, υπάρχουν συγκεντρωτικές αναφορές από όλα τα εργοστάσια και τα εργαστήριά σας, αναφορές για την κατάσταση των φυσικών πόρων, των δορυφόρων σας και του ηθικού των αποίκων, καθώς και όλα τα μηνύματα που έχετε λάβει από τον κεντρικό υπολογιστή της αποικίας. Επειδή, όπως θα καταλάβατε, το Outpost 2 είναι ένα αρκετά δύσκολο παιχνίδι, η Sierra δεν θα μπορούσε να σας αφήσει ξεκρέμαστους. (Άλλωστε, είναι μόνο ένα παιχνίδι!) Εγκαθιστώντας το, λοιπόν, θα αντιγραφούν στο δίσκο σας κάποια κείμενα Word, τα οποία έρχονται να συμπληρώσουν το manual. Το τελευταίο είναι αρκετά καλό. Περιέχει ένα σύντομο κείμενο για το σενάριο και δώδεκα tutorials για να εξοικειωθείτε με το χειρισμό, πράγμα που επιτυγχάνεται στο έπακρο. Τα άλλα κείμενα είναι το σενάριο του παιχνιδιού σε μορφή νουβέλας -173 ολόκληρες σελίδες στο Word- και τρία μικρότερα κείμενα -γύρω στις 60 σελίδες το καθένα- με συμβουλές σε θέματα στρατηγικής για το παιχνίδι ως Eden, ως Plymouth και για τη multiplayer έκδοση (αυτό κι αν είναι υποστήριξη!).

Οσον αφορά στις multiplayer δυνατότητες, ο τίτλος δεν μας αφήνει απογοητευμένους καθώς υποστηρίζει παιχνίδι μέσω modem για δύο παίκτες, μέσω σειριακής γραμμής ή τοπικού δικτύου (LAN) και μέσω Internet για έξι παίκτες.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Τα γραφικά είναι αρκετά καλά, χωρίς όμως να ξεχωρίζουν ή να εντυπωσιάζουν. Πρόκειται για καλοσχεδιασμένες μονάδες με μεγάλη έμφαση στη λεπτομέρεια και τα φουτουριστικά χαρακτηριστικά. Οι διάφορες κινούμενες μονάδες είναι μεν καλά σχεδιασμένες και διαθέτουν ομαλή κίνηση, είναι όμως αρκετά μικροσκοπικές, γεγονός που κουράζει και μπερδεύει το χρήστη. Επίσης, οι διάφορες cut scenes θα μπορούσαν να είναι καλύτερες, αφού περιορίζονται σε χρόνο, πρωτοτυπία και δημιουργική έμπνευση. Ο ήχος του παιχνιδιού είναι εντυπωσιακός. Πρώτα απ' όλα διαθέτει πλούσιο speech, τόσο στην καλή εισαγωγή όσο και μέσα στο παιχνίδι, όπου ο κεντρικός υπολογιστής της αποικίας σάς μιλά -με γυναικεία φωνή- συνεχώς, για να ξέρετε ανά πάσα στιγμή τι συμβαίνει. Η μουσική επίσης είναι πολύ καλή, με όμορφες και ποικίλες συνθέσεις, ενώ δεν γίνεται βαρετή σε κανένα σημείο. Τα ηχητικά εφέ αποδίδουν πολύ καλά τις λειτουργίες των διάφορων μονάδων και συμβάλλουν τα μέγιστα στη γενικότερη ατμόσφαιρα του παιχνιδιού.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Στο Outpost 2 έχετε να αντιμετωπίσετε τόσο εσωτερικούς όσο και εξωτερικούς κινδύνους. Δεν φθάνει που έχετε τη φροντίδα του πληθυσμού σας και την αντίσταση κατά του αντιπάλου, πρέπει και να προφυλάσσεστε από τα διάφορα φυσικά στοιχεία που σας απειλούν. Σεισμοί, εκρήξεις ηφαιστείων, πτώσεις αστεροειδών και πολλά τέτοια "χαριτωμένα" θα σας πονοκεφαλιάσουν από την αρχή. Οπως καταλαβαίνετε, το Outpost 2 δεν είναι ούτε απλό ούτε εύκολο παιχνίδι. Σε καμία περίπτωση δεν επαρκούν τα τεχνάσματα και οι στρατηγικές που ακολουθούσατε στο Red Alert. Εδώ θα βρεθείτε ένα βήμα μπροστά, αφού το Outpost 2 απαιτεί όλη την εγρήγορση και την προσοχή σας προκειμένου να τα καταφέρετε. Πολλές φορές το πρόβλημα δεν είναι μόνο το τι πρέπει να κάνετε για να ολοκληρώσετε μια αποστολή αλλά και το πώς πρέπει να το κάνετε.

Ορισμένοι από τους στόχους των αποστολών είναι πολύ δύσκολο να πραγματοποιηθούν, καθώς έχετε να κάνετε πολύπλοκα πράγματα αντιμετωπίζοντας χρονικές δεσμεύσεις και άμεσες απειλές. Βασικό πρόβλημα του παιχνιδιού είναι η έλλειψη ταχύτητας, αφού ορισμένες φορές αποδεικνύεται εξαιρετικά αργό και ίσως βαρετό. Ο υβριδικός χαρακτήρας του το καθιστά κατάλληλο για τους φανατικούς της original στρατηγικής πρόκλησης, ενώ όσοι προτιμούν τη real-time δράση θα το βρουν μάλλον δύσκολο και κουραστικό. ■

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Οι φανατικοί των resource management strategy games να το προτιμήσουν οπωσδήποτε. Με τη real-time δράση του προσφέρεται για πολλές ώρες ενασχόλησης.

ΓΡΑΦΙΚΑ	86
ΗΧΟΣ	88
GAMEPLAY	88
ΑΝΤΟΧΗ	85

87





ADVENTURE

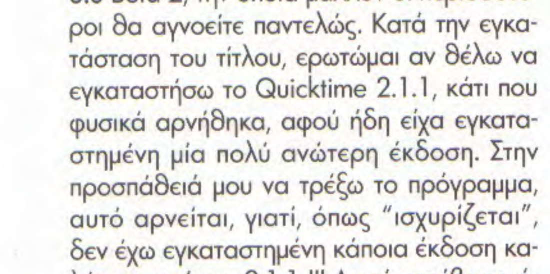


KOALA LUMPUR: JOURNEY TO THE EDGE

Μετά την πρόσφατη καταστροφή που προξένησαν στην Αυστραλία οι φοβερές πυρκαγιές που δεν έλεγαν να σβήσουν, τα παράξενα ζωάκια αυτής της ηπείρου, τα πανέμορφα koala, έγιναν πασίγνωστα μέσω της τηλεόρασης, η οποία έδειχνε τον τρόπο με τον οποίο αντέδρασαν στον απειλούμενο εξαφανισμό τους. Ετσι, το adventure αυτό, με ήρωα το συμπαθέστατο ζωάκι, βρίσκεται στην επικαιρότητα...

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

Θα ξεκινήσω με τα "παράξενα" στον κόσμο των υπολογιστών και των προγραμμάτων... Οντας "λίγο" μανιώδης με τις τελευταίες εκδόσεις των διάφορων προγραμμάτων, έχω ήδη εγκαταστήσει στον υπολογιστή μου την έκδοση του Quicktime 3.0 Beta 2, την οποία μάλλον οι περισσότεροι θα αγνοείτε παντελώς. Κατά την εγκατάσταση του τίτλου, ερωτώμαι αν θέλω να εγκαταστήσω το Quicktime 2.1.1, κάτι που φυσικά αρνήθηκα, αφού ήδη είχα εγκαταστημένη μία πολύ ανώτερη έκδοση. Στην προσπάθειά μου να τρέξω το πρόγραμμα, αυτό αρνείται, γιατί, όπως "ισχυρίζεται", δεν έχω εγκαταστημένη κάποια έκδοση καλύτερη από την 2.1.1 !!! Αφού κατέβασα όλο το λεξιλόγιο που μου ήρθε στο μυαλό, απεγκατέστησα την έκδοση 3.0 Beta 2 και



Το τροχόσπιτο του φίλου σου Dingo.

εγκατέστησα την 2.1.2.59, η οποία μέχρι τότε δεν μου είχε παρουσιάσει κανένα πρόβλημα, εκτός από το The Sacred Mirror of Kofun. Σίγουρος πια, ξανατρέχω το πρόγραμμα, αλλά συναντώ το ίδιο πρόβλημα!!! Επειδή είχα εξαντλήσει το λεξιλόγιό μου, άρχισα να το μεταφράζω σε διάφορες "κοσμικές" γλώσσες, αναζητώντας λύση. Τότε μου ήρθε η ιδέα να δω τι υπάρχει στο CD του παιχνιδιού. Και τι είδα; Το παιχνίδι, επειδή τρέχει και σε Windows 3.11, περιείχε μόνο το 16bit Quicktime! Δεν είχαν κάνει τη στοιχειώδη πρόβλεψη για το 32bit Quicktime κάτω από τα Windows 95 και το πρόγραμμα, αντί να σου αναφέρει τι ακριβώς συμβαίνει, βγάζει το μήνυμα για μικρότερη έκδοση από αυτήν που πρέπει! Ετσι, υποχρεωτικά απεγκατέστησα και την έκδοση 32bit 2.1.2.59 και εγκαθιστώντας μία οποι-



Βρίσκοντας το Koala στην τουαλέτα.

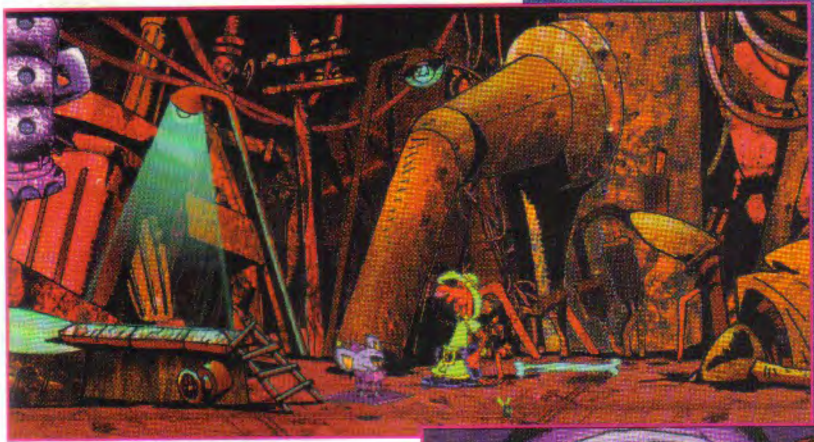


ΤΑΞΙΔΙ ΣΤΟ ΜΑΓΙΚΟ ΚΟΣΜΟ ΤΗΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑΣ

αδήποτε 16bit, το παιχνίδι έτρεξε αμέσως... Και μετά σου λένε ότι φταίνε οι χρήστες. Ελεος!!!

ΣΕΝΑΡΙΟ

Η ιστορία ξεκινά με το πασίγνωστο Koala Lumpur να στοχάζεται, ενώ βρισκόμαστε στον κόσμο των καρτούν! Υποφέρει από έναν πολύ δυνατό πόνο στο στομάχι, ο οποίος μπορεί να οφείλεται είτε σε κάποια ανωμαλία στην ισορροπία του διαστήματος είτε σε κάτι που έχει φάει στην προηγούμενη ζωή του. Αναζητώντας μία θεραπεία στο πρόβλημά του, διαβάζει έναν πάπυρο από το φέσι-σκούφο του και άθελά του προκαλεί μία αλυσιδωτή δράση. Το υπέρτατο ον του σύμπαντος των καρτούν, ο Ella Mental, λέει στο Koala ότι, για να επανορθώσει τη ζημιά που έχει προκαλέσει, πρέπει να ψάξει



Ολη η παρέα μαζί...

και να βρει τα κομμάτια του θρυλικού Χαμένου Παπύρου των Προφητειών των Καρτούν. Αν δεν κατορθώσει να βρει τα κομμάτια του μυθικού αυτού παπύρου, τότε ο μεγαλύτερος εχθρός του, ο φοβερός Macho De Nada, θα κατορθώσει να βγει από τη διάστασή του και να ενεργοποιήσει μία φοβερά κωμική αποκάλυψη, η οποία θα καταργήσει για πάντα τον κόσμο των καρτούν...

Ετσι, συντροφιά με τη φίλη του τη μύγα, ξεκινά αναζητώντας τον πιστό σύντροφό του, το σκύλο Dr Dingo Tu-far, στο παράξενο νησί όπου κατοικεί.

Το σενάριο του παιχνιδιού είναι αρκετά καλό και πλούσιο σε ιδέες, δυστυχώς όμως δεν φθάνει για να δώσει μία άλλη δυναμική στην περιπέτεια, που εμφανίζει αρκετά προβλήματα σε σημαντικούς τομείς.

ΕΤΑΙΡΙΑ
Colossal Pictures/Broderbund
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
IBM και συμβατοί με CD-ROM drive
ΤΥΠΟΣ
3D graphics animated adventure
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
Μέσο

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Το παιχνίδι τρέχει στην ανάλυση 640x480 στα 256 χρώματα και τα γραφικά του βασίζονται στα πιο παράξενα hand-made καρτουνίστικα σχέδια που έχω δει. Μπορεί από τεχνικής άποψης να είναι εξαίρετα, ειδικά τα διάφορα cartoon animated sequences και αρκετά background graphics, ωστόσο προσωπικά τα θεωρώ εκτός εποχής. Είναι κάτι που δεν εκφράζεται εύκολα με λόγια -πάντως δεν κατάφερα να τα συνηθίσω σχεδόν καθόλου.

Ο ήχος του είναι καλός, χωρίς όμως να αποτελεί κάτι το ιδιαίτερο, ενώ αυτό που ξεχωρίζει είναι οι ατμοσφαιρικές ομιλίες (speech). Το σημαντικό όμως πρόβλημα που παρουσιάζει αφορά στο ότι δεν υπάρχει σχεδόν καθόλου χρήση κειμένου πάνω στην οθόνη (ούτε για τους διαλόγους, οι περισσότεροι από τους οποίους είναι μεγάλοι σε έκταση και μάλιστα στην αργκό, ούτε για οτιδήποτε βλέπεις στην οθόνη). Στο Riven επίσης δεν εμφανίζονται σε text τα αντικείμενα, εκεί όμως δεν χρειάζεται να συνεννοη-



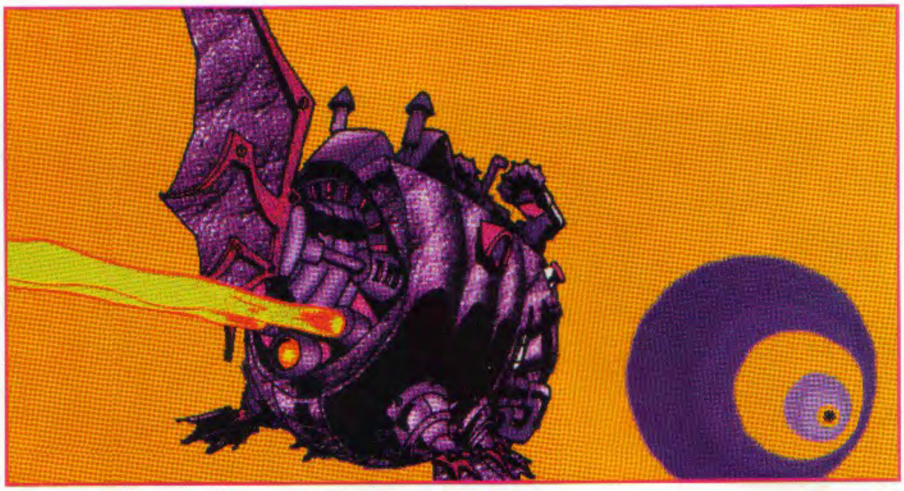
Το inventory σου.



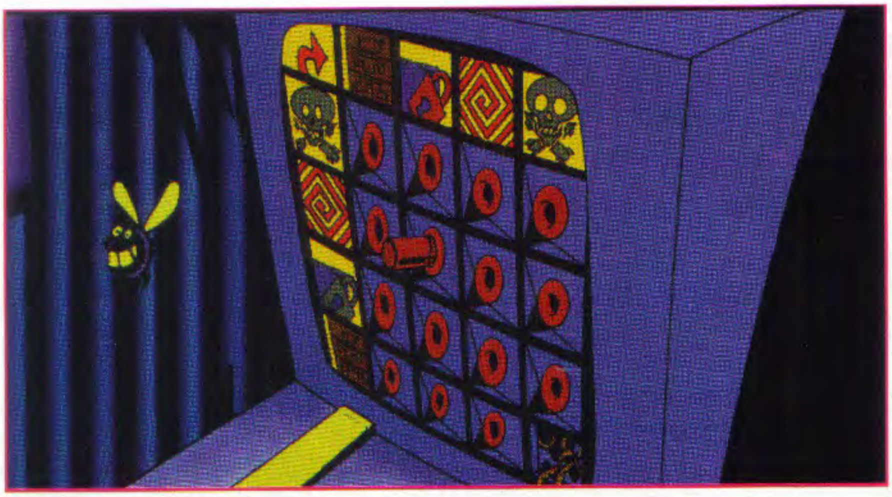
θείς με τόσο "ιδιόμορφα" αντικείμενα (σε ό,τι αφορά το είδος τους αλλά και τη γραφική τους αναπαράσταση).

Ο χειρισμός του είναι πολύ απλός. Εσύ χειρίζεσαι τη μύγα Fly. Οι οθόνες έχουν ένα άριστο scrolling 360 μοιρών μέχρι να ξαναβρεθείς στο ίδιο σημείο. Οδηγώντας τον κέρσορα προς τ' αριστερά ή προς τα δεξιά και προς την άκρη της οθόνης, ο Fly και η παρέα του θα κινηθούν αντίστοιχα. Ο Fly θα σταματήσει να μετακινείται, αν αφήσεις τον κέρσορα στο μέσον της οθόνης.

Ο Fly δεν έχει inventory και μπορεί να κουβαλά πετώντας μόνο ένα σχετικά ελαφρύ αντικείμενο. Οταν όμως πάρεις το Koala στην παρέα σου, κάνοντας κλικ ένα αντικείμενο στο σκουφί του, το αφήνεις εκεί μέσα. Δηλαδή το inventory είναι το σκουφί-φέσι του Κοάλα. Αν θέλεις να χρησιμοποιήσεις κάποιο αντικείμενο που έχεις τοποθετήσει μέσα σε αυτό, κάνε κλικ στο φέσι του και στη νέα οθόνη που δείχνει το εσωτερικό από το φέσι κάνε κλικ στο αντικείμενο που επιθυμείς. Τώρα, αν το χρησιμοποιήσεις εσύ ο ίδιος, θα το πάρεις και θα το βγάλεις έξω από το φέσι. Αν το χειριστεί το Koala, πρέπει να βρίσκεται δίπλα στο αντικείμενο που θέλεις να χρησιμοποιήσει.



Το σκάφος σου...



Ετσι συνδέεις τον υπολογιστή με το ψυγείο/κρεβάτι.

Πατώντας το πλήκτρο Escape εμφανίζεται η ειδική οθόνη που περιέχει τα: New Game, Save Game, Load Game, Turn Background Music On/Off, About Koala Lumpur, Return to Game και Quit.

Δυστυχώς, αν και με το πλήκτρο Escape μπορείς να κάνεις bypass τα animated sequences, δεν υπάρχει αντίστοιχο πλήκτρο για να προσπερνάς και τους διαλόγους. Ειδικά όταν τους έχεις ακούσει και άλλη φορά, αυτό γίνεται αρκετά εκνευριστικό, καθώς στο διάστημα αυτό το πρόγραμμα συνήθως δεν σε αφήνει να κάνεις κάτι άλλο.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

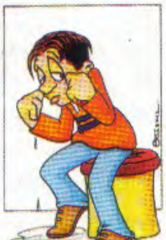
Οταν ξεκινάς το παιχνίδι, η ατμόσφαιρά του θα σε παραξενέψει, μόλις όμως εξοικειωθείς μαζί του, θα σε σαγηνεύσει. Αρκετές έξυπνες ιδέες και αιχμηροί διάλογοι θα προκαλέσουν αμέσως το ενδιαφέρον οποιουδήποτε. Εκεί όμως που νομίζεις ότι το adventure θα απογειωθεί και θα πάρει μία ξεχωριστή θέση δίπλα στα Toonstruck και Discworld, έρχεται η σταδιακή απογοήτευση, αφού το παιχνίδι παραμένει στα τετριμμένα. Προσπαθεί να εκμαιεύσει το γέλιο μέσα από "σκληρές" εκφράσεις ή καταστάσεις, κάτι όμως που δεν νομίζω να συγκινεί ιδιαίτερα, εκτός ί-

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

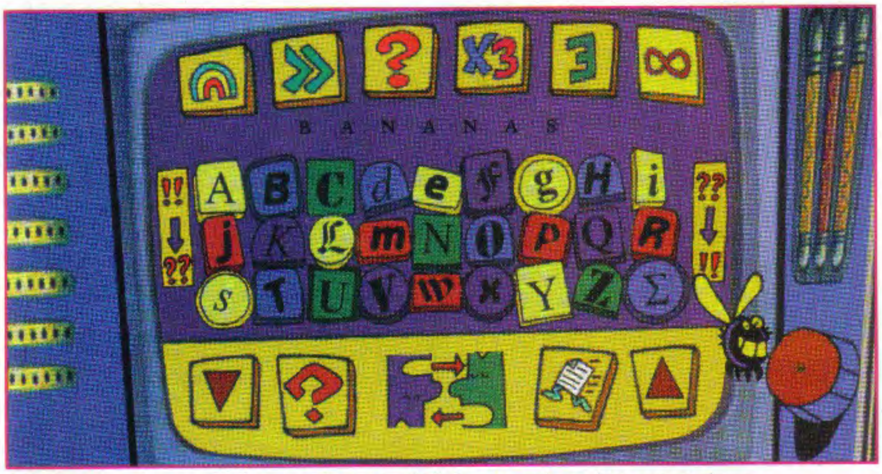
Ενα adventure που, παρά τις όποιες φιλοδοξίες, δεν κατορθώνει να πείσει τον μέσο χρήστη. Παρ' ότι διαθέτει πλούσια δράση, είναι εξαιρετικά μονότονο και απευθύνεται κυρίως στους fans των κόμικς.

ΓΡΑΦΙΚΑ	70
ΗΧΟΣ	70
ΔΡΑΣΗ	70
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	75
ΓΡΙΦΟΙ	80

60







Βάζοντας σωστά τον κωδικό και πατώντας το σύμβολο του απείρου, έχεις την αυτόματη αποκωδικοποίησή του.

σως από κάποιες πολύ συγκεκριμένες ηλικίες.

Η δράση είναι το πιο δυνατό σημείο του παιχνιδιού. Είναι αρκετά μεγάλη σε διάρκεια και το κυριότερο περιέχει πάρα πολλές νέες και έξυπνες ιδέες. Δυστυχώς, όμως, λόγω διάφορων προβλημάτων στο σχεδιασμό του, συχνά μένει μετέωρη.

Στην περιπέτεια θα συναντήσεις μερικούς πολύ ενδιαφέροντες χαρακτήρες, όπως την Tuff Luv, την πρώην φιλενάδα του Dingo που είναι ο φόβος και ο τρόμος του, ή την Annie Body, την πιο έξυπνη κοπέλα σε όλο τον κόσμο των καρτούν (τη θέλω...). Τον μοχθηρό Woody Knot τον αφήνω για σένα...

Οπως αναφέραμε, εσύ χειρίζεσαι τη μύγα Fly. Αφού κατορθώσεις να μαζέψεις όλη την παρέα (δηλαδή το Koala και τον Dingo), πρέπει να επισκεφθείς τρεις κόσμους, ευτυχώς χωρίς κάποια συγκεκριμένη σειρά. Αυτοί είναι οι: Land of Lost Things (ένας κόσμος με τα πιο εφιαλτικά mazes που έχω συναντήσει), Stream of Consciousness και Eye in the Sky. Μόλις ολοκληρώσεις και τους τρεις κόσμους θα περάσεις σε ένα φινάλε, όπου θα αναμετρηθείς με τον Macho Mental, ο οποίος μόλις έχει απελευθερωθεί.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

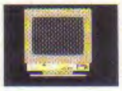
Ξεκινώντας, μετά τη σχετικά μεγάλης διάρκειας εισαγωγή του, χειρίζεσαι τον Fly. Πέταξε αριστερά (η οθόνη scroll-άρει) και μπες στο τροχόσπιτο κάνοντας κλικ στην πόρτα του. Μέσα πέταξε αριστερά και σταμάτησε στο γραφείο με το γυριστό σκέπαστρο (roll desk). Κάνε κλικ στο σκέπαστρο και άνοιξέ το. Μέσα βλέπεις 3 βιβλία. Κάνε κλικ στο πρώτο απ' αυτά, το κίτρινο. Το ανοίγεις. Κάνε συνεχώς κλικ στις δεξιές σελίδες του και γύρνα τες μία-μία. Στην τελευταία σελίδα (την 9) πρόσεξε την αναφορά που περιλαμβάνει σχετικά με το ότι το password είναι "streamer". Κάνε κλικ σε κάποια άκρη της οθόνης για να κλείσεις το βιβλίο. Σε δείχνει να το

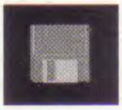
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ


486DX/2 στα 66MHz.


8MB RAM, Windows 3.11.


2x CD-ROM drive και 4MB στο σκληρό δίσκο.


SVGA κάρτα γραφικών, Windows συμβατή κάρτα ήχου.


Το πακέτο, που περιλαμβάνει 1 CD, μας έδωσε η CD-Media, η οποία το αντιπροσωπεύει επίσημα στη χώρα μας.

κρατάς. Κάνε κλικ το βιβλίο κάπου αλλού στην οθόνη για να το αφήσεις κάτω. Τώρα κάνε κλικ στο δεξί βιβλίο, το μωβ. Το ανοίγεις. Καθώς θα γυρνάς μία-μία τις σελίδες πρόσεχε όλα τα γράμματα που υπάρχουν στη σειρά στο κάτω μέρος των σελίδων του. Αυτά σχηματίζουν τη λέξη "pememez" και μετά υπάρχει το σύμβολο του άπειρου. Κάνε κλικ σε κάποια άκρη της οθόνης για να κλείσεις το βιβλίο. Σε δείχνει να το κρατάς. Κάνε κλικ το βιβλίο κάπου αλλού στην οθόνη για να το αφήσεις κάτω.

Τώρα κάνε κλικ στο μεσαίο βιβλίο, το πράσινο. Το ανοίγεις. Κάνε κλικ στην δεξιά σελίδα του μέχρι να βρεις μία keycard. Κάνε κλικ σε αυτήν και πάρ' την. Σε δείχνει να την κρατάς. Πέταξε προς τα δεξιά κρατώντας την keycard και κάνε κλικ στην πόρτα. Βγαίνεις έξω. Πήγαινε αριστερά στο τσίγκινο παράπηγμα και κάνε κλικ στην πόρτα. Την ανοίγεις. Κάνε κλικ σε αυτό που βλέπεις μέσα στην πόρτα. Είναι η πόρτα ενός ασανσέρ. Στο κοντινό πλάνο κάνε κλικ στη σχισμή/υποδοχή και βάλε μέσα την keycard. Τώρα κάνε κλικ στο κουμπί και άνοιξε την πόρτα. Μπες μέσα και κάνε κλικ στο μοχλό-τροχό. Δεν μπορείς να τον γυρίσεις. Κάνε κλικ στο πάνω πλήκτρο για να ανοίξεις την πόρτα του ασανσέρ και ξαναπέταξε μέσα στο τροχόσπιτο. Μπαίνοντας μέσα, πέτα δεξιά και κάνε κλικ στην πόρτα που θα δεις (είναι η τουαλέτα) δύο φορές. Επιτέλους βρίσκεις το Koala Lumpur (!!) που θα σε ακολουθεί όπου και αν πηγαίνεις. Βγες έξω από το τροχόσπιτο και ξαναπήγαινε στο ασανσέρ. Κάνε κλικ στην πόρτα του και την ανοίγεις. Κάνε κλικ στην ανοικτή πόρτα και μπες μέσα. Κάνε κλικ στο μοχλό και το Koala θα το γυρίσει! Κάνε κλικ στο κάτω πλήκτρο και κατέβα κάτω. Βγες έξω από το ασανσέρ. Βρίσκεσαι στο απόλυτο σκοτάδι. Πέταξε μέσα στο σκοτάδι προς τ' αριστερά και θα δεις έναν μοχλό. Κάνε κλικ σε αυτόν. Το γυρίζεις και επιτέλους έχεις άπλετο φως... Η συνέχεια επί της οθόνης σας... ■

Gamer's Pit

PIT'S GUIDE



Το παιχνίδι εκτελείται σε περιβάλλον DOS. Αν έχετε Windows 95, θα εκτελεστεί σε DOS box. Σε ορισμένες περιπτώσεις ίσως χρειαστεί να επανεκκινήσετε τα Windows 95 σε περιβάλλον DOS (Restart the computer in MS-DOS mode).



Το παιχνίδι εκτελείται μόνον σε περιβάλλον Windows. Ορισμένα παιχνίδια αυτής της κατηγορίας απαιτούν συγκεκριμένη ανάλυση και χρώματα, ώστε να εκτελεστούν χωρίς πρόβλημα.



Τα παιχνίδια αυτής της κατηγορίας εκτελούνται μόνον κάτω από το περιβάλλον των Windows 95.



Αν στην παρουσίαση ενός παιχνιδιού υπάρχει αυτό το σήμα, τότε μην το χάσετε με τίποτα! Οι συντάκτες του "PC Master" ενθουσιάστηκαν μαζί του.



NETSTORM: Ενα διαφορετικό real time strategy.



F1 RACING: Οι φίλοι της γρήγορης ταχύτητας σίγουρα θα περάσουν πολλές μέρες συντροφιά με το νέο τίτλο της UbiSoft.

Το "PC Master" επιθυμεί να φιλοξενεί μέσα από τη στήλη Gamer's Pit και τα δικά σας game reviews. Αν, λοιπόν, αισθάνεστε έτοιμοι να γράψετε για το αγαπημένο σας παιχνίδι, να η ευκαιρία! Προκειμένου το review σας να γίνει δεκτό, ως απαραίτητες προϋποθέσεις έχουν οριστεί οι εξής:

1. Να αναφέρεται σε καινούριο παιχνίδι (θα προτιμώνται μάλιστα αυτά για τα οποία το "PC Master" δεν έχει ακόμα δημοσιεύσει review).
2. Εκταση κειμένου μεταξύ 500 και 600 λέξεων.
3. Συγγραφή στην ελληνική γλώσσα με γνωστό επεξεργαστή κειμένου. Χειρόγραφα δεν θα γίνονται αποδεκτά.
4. Πλήρης καταγραφή των στοιχείων σας (ονοματεπώνυμο, διεύθυνση και τηλέφωνο).
5. Αναγραφή επί του φακέλου της φράσης "Για τα reviews αναγνωστών".

Τα καλύτερα reviews θα δημοσιεύονται κάθε μήνα από τη στήλη Gamer's Pit, ενώ θα απευθυνθούν προτάσεις συνεργασίας από το περιοδικό σε όσους αναγνώστες αποδειχθούν "ταλέντα". Τέλος, ανά τρίμηνο θα αθλοθετείται ένα μεγάλο δώρο για εκείνον που θα έχει γράψει το πιο ενδιαφέρον review.
Μην κάθεστε! Το "PC Master" περιμένει και τη δική σας συνεργασία!

HARD LINE



Το εν λόγω παιχνίδι αποτελεί ένα μείγμα shoot'em up και arcade-adventure, αφού διαθέτει πολλά στοιχεία arcade, ενώ σε διάφορα σημεία απαιτεί στρατηγική σκέψη. Για την ολοκλήρωσή του, λοιπόν, απαιτείται ταχύτητα στις αντιδράσεις στο arcade τμήμα και ικανότητα επίλυσης των puzzles που παρουσιάζονται κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.

Σε ό,τι αφορά το σενάριο, μία ομάδα ατόμων έχει προσβληθεί από κάποιον εξωγήινο ιό, με συνέπεια να παρουσιάζει επιθετική συμπεριφορά. Καταλαμβάνουν μία στρατιωτική βάση στρατηγικής σημασίας και αναπτύσσουν τις δυνάμεις τους συνεχώς. Η εμπλοκή σας στην υπόθεση αρχίζει όταν καλείστε να μεταβείτε σε μία στρατιωτική βάση, η οποία όμως, φθάνοντας εκεί, πέφτει στα χέρια των εξτρεμιστών. Αναλαμβάνετε, λοιπόν, το ρόλο του Ted Irvin, βετεράνου πιλότου, και σκοπός σας είναι να σώσετε την κατάσταση. Το παιχνίδι αρχίζει με μία εντυπωσιακή εισαγωγή που θυμίζει κινηματογραφικό έργο. Ξεκινώντας το κυρίως παιχνίδι, θα διαπιστώσετε ότι υπάρχουν δύο τρόποι παρακολούθησης της δράσης. Οταν, παραδείγματος χάριν, ο ήρωας είναι ορατός στην οθόνη και συνομιλεί με άλλους χαρακτήρες, τότε δεν έχετε καμία συμμετοχή και απλώς παρακολουθείτε την εξέλιξη της ιστορίας. Τα γραφικά σε αυτό το σημείο είναι video καλής ποιότητας, τόσο σε VGA όσο και σε SVGA. Οι σκηνές είναι άψογα γυρισμένες, με τους ηθοποιούς να συμπεριφέρονται εντελώς φυσικά, κάτι που συμβάλλει στη δημιουργία μίας εξαιρετικής ατμόσφαιρας. Το video ξεπερνά σε συνολική διάρκεια τις δύο ώρες, γεγονός που δικαιολογεί τα τρία CDs που περιλαμβάνει το πακέτο. (Επί τη ευκαιρία, το manual που δίνεται είναι από τα μικρότερα που έχουμε δει τελευταία.)

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

CPU: 486/66MHz
ΜΝΗΜΗ: 8MB
ΚΑΡΤΑ: VGA
ΗΧΟΣ: SoundBlaster
ΔΙΚΤΥΟ: Οχι

Ο δεύτερος τρόπος δράσης είναι αυτός κατά τον οποίο πλέον αναλαμβάνετε ενεργό ρόλο. Η οπτική γωνία αλλάζει και βλέπετε μέσα από τα μάτια του ήρωα. Στην οθόνη εμφανίζονται επιπλέον μπάρες ή και αριθμοί, ανάλογα με το τι θα επιλέξετε, που δείχνουν πόση ενέργεια και πυρομαχικά σάς έχουν απομείνει. Και τα δύο ανανεώνονται κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού με τη συλλογή των αντίστοιχων αντικειμένων που εμφανίζονται με την εξόντωση των εχθρών. Ο έλεγχος της δράσης γίνεται μέσω ενός κέρσορα, ο οποίος αλλάζει μορφή αναλόγως με τη θέση του στην οθόνη, ενώ κάθε κίνηση ενεργοποιείται με το πάτημα του αριστερού πλήκτρου του mouse. Για παράδειγμα, αν τον τοποθετήσετε σε μία πόρτα και πατήσετε το action button, τότε θα προκαλέσετε την κίνηση του ήρωα προς αυτήν τη κατεύθυνση, ενώ αν σημαδέψετε κάποιον εχθρό, τότε ο κέρσορας παίρνει τη μορφή στόχου και αποκτάτε τη δυνατότητα να τον πυροβολήσετε. Με το ίδιο σύστημα χειρισμού συλλέγετε από το έδαφος διάφορα αντικείμενα όπως όπλα, εκτοξευτές ρουκετών, κλειδιά, κάρτες πρόσβασης κ.ά. Πρέπει να σημειωθεί ότι χρησιμοποιείτε τα προαναφερόμενα αντικεί-







ΕΙΔΟΣ
SHOOT'EM UP
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ
VIRGIN

μενα όποτε εσείς κρίνετε σκόπιμο. Ετσι, για παράδειγμα, για να ανοίξετε μια μεταλλική πόρτα που συναντάτε σε κάποιο σημείο του παιχνιδιού, πρέπει να έχετε συλλέξει δυναμίτη προηγουμένως, ώστε να την ανατινάξετε.

Τα γραφικά μπορούν να χαρακτηριστούν ικανοποιητικά. Το σκηνικό είναι λεπτομερώς σχεδιασμένο, εμφανίζοντας όμως ελλείψεις στον τομέα των χρωμάτων. Τα αντίπαλα sprites είναι ευδιάκριτα και κινούνται με ρεαλιστικό τρόπο. Ως μειονέκτημα μπορεί να θεωρηθεί το γεγονός ότι μετά την εξόντωση ενός εχθρού το sprite του εξαφανίζεται από το background. Παρ' όλα αυτά η συνολική εικόνα που αφήνουν τα γραφικά είναι θετική. Επίσης, αρνητικές εντυπώσεις αφήνει το γεγονός ότι απαιτούνται πολλές φορές υπερβολικά μεγάλες ποσότητες πυρομαχικών για να εξολοθρεύσετε κάποιους εχθρούς. Είναι αδιανόητο, παραδείγματος χάριν, να βάλλεται ένας άνθρωπος από ρουκέτα και παρ' όλα αυτά να συνεχίζει να στέκεται όρθιος!

Στον τομέα του ήχου η κατάσταση είναι ικανοποιητική. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού ακούγεται μία επιβλητική μουσική, η οποία μεταβάλλεται ανάλογα με τις περιστάσεις και τη θέση όπου βρίσκεται ο ήρωας. Επίσης, στα εφέ περιλαμβάνονται πυροβολισμοί, εκρήξεις κ.ά. που ακούγονται πολύ πειστικά. Οσον αφορά στο gameplay, καθηλώνει τον παίκτη. Η εναλλαγή ανάμεσα στις σκηνές video και το κυρίως παιχνίδι είναι ομαλή και δημιουργεί στον παίκτη την αίσθηση ότι συμμετέχει και καθορίζει την εξέλιξη ενός κινηματογραφικού έργου. Επίσης, χρειάζεται σκέψη για τα puzzles που έχετε να επιλύσετε, καθώς και γρήγορα αντανακλαστικά, στοιχείο απαραίτητο σε ένα arcade παιχνίδι. Επιβάλλεται, λοιπόν, να ενημερώνεστε από το inventory σας για τα αντικείμενα που έχετε στην κατοχή σας, καθώς και να βρίσκεστε σε ετοιμότητα στο arcade μέρος.







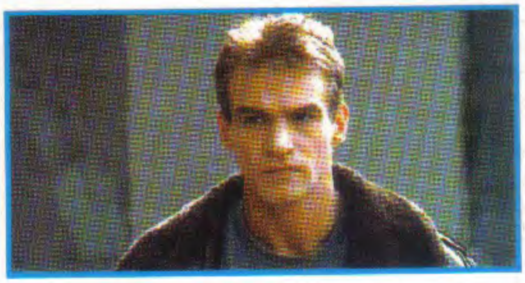


Ακόμη υπάρχουν δέκα πίστες, για να ολοκληρώσετε, με τουλάχιστον είκοσι πέντε διαφορετικές τοποθεσίες η καθεμία, οπότε δεν αναμένεται να χάσετε το ενδιαφέρον σας εύκολα. Το επίπεδο δυσκολίας είναι αρκετά υψηλό, ωστόσο ευτυχώς υπάρχει η δυνατότητα να σώζετε τη θέση σας σε οποιοδήποτε σημείο.

Το παιχνίδι τρέχει κάτω από περιβάλλον DOS και για να λειτουργήσει σε υψηλή ανάλυση, είτε σε 256 είτε σε 65.000 χρώματα, απαιτεί SVGA κάρτα γραφικών που να υποστηρίζει VESA 2.0 ή ένα πρόγραμμα software υποστήριξης του VESA 2.0 όπως, για παράδειγμα, το Univbe 5.2. Δεν υποστηρίζει κάποια από τις 3D κάρτες επιτάχυνσης, κάτι που δεν περιλαμβάνεται μεταξύ των μελλοντικών σχεδίων της εταιρίας.

Σε γενικές γραμμές, θα μπορούσαμε να πούμε ότι το Hardline ανήκει σε εκείνη την κατηγορία των παιχνιδιών που συνδυάζουν πολλά στοιχεία. Τα γραφικά του, χωρίς να εντυπωσιάζουν, είναι προσεγμένα και λειτουργικά. Περιλαμβάνονται εφέ πολύ καλής ποιότητας όπως και μουσική που δένει απόλυτα με την ατμόσφαιρα που θέλει να δημιουργήσει το παιχνίδι. Το σύστημα χειρισμού είναι ιδιαίτερα εύκολο στην εκμάθησή του και βοηθά το gameplay να διατηρείται σε υψηλό επίπεδο. Πρόκειται για έναν τίτλο που αξίζει να έχετε στη συλλογή σας, αφού θα σας προσφέρει πολλές ώρες διασκέδασης.





Το Hardline αντιπροσωπεύεται από την εταιρία Plotline (Μπόταση 8, τηλ.: 3825024).

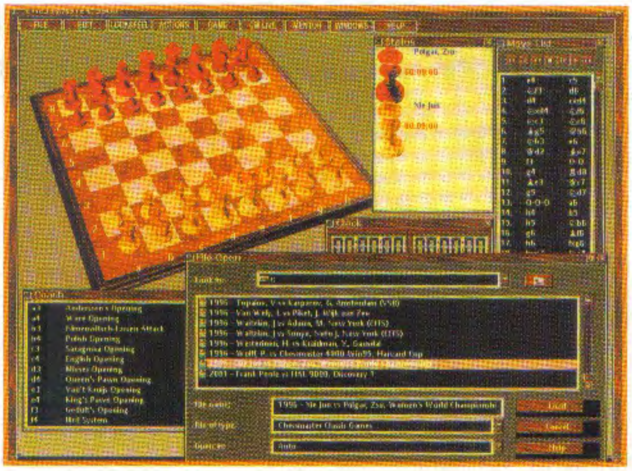
Του Γιώργου Δούζα

ΓΡΑΦΙΚΑ 88% ΗΧΟΣ 90% GAMEPLAY 91% **ΓΕΝΙΚΑ 90%**

ΕΙΔΟΣ: CHESS SIMULATION
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: MINDSCAPE
95

CHESSMASTER 5500 Deluxe

Πριν από περίπου έναν χρόνο, στο τεύχος Οκτωβρίου 1996 (Νο 77), παρουσιάσαμε αναλυτικά το εξαιρετικό σκακιστικό πρόγραμμα Chessmaster 5000, το οποίο προκάλεσε αίσθηση, καθώς περιείχε σημαντικές βελτιώσεις τόσο στην εμφάνιση και το χειρισμό όσο και στην υπολογιστική δύναμη και αξία του.

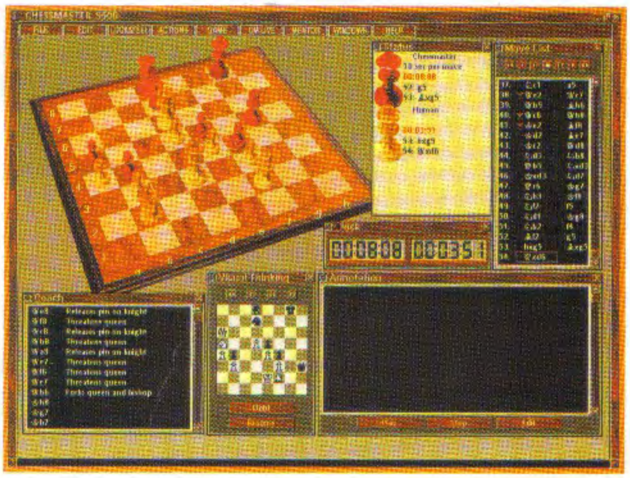


Οταν έφθασε στα αυτιά μου η είδηση για την άφιξη του Chessmaster 5500, δεν ήμουν σε θέση να καταλάβω αν είναι αλήθεια και, αν όντως ήταν, ποιοι λόγοι συνέτρεξαν ώστε σε διάστημα ενός χρόνου να κυκλοφορήσει νέα έκδοσή του. Βλέπετε, τα σκακιστικά προγράμματα απαιτούν πολύχρονη προετοιμασία και επεξεργασία, δεν είναι "απλά" ώστε οι εταιρίες να προβαίνουν κάθε τόσο στη διάθεση νέων versions.

Οι διαφορές μεταξύ των δύο αυτών εκδόσεων ξεκινούν από τις ελάχιστες απαιτήσεις. Ετσι, το Chessmaster 5000 εμφάνιζε ως minimum προϋποθέσεις λειτουργίας έναν 486DX/66MHz και 8 MB RAM, ενώ το 5500 έναν Pentium στα 90MHz και 16 MB RAM. Το 5500 δεν παρουσιάζει βελτιώσεις στη σκακιστική του artificial intelligence, η οποία βασίζεται στην περιβόητη "μηχανή" The King. Με άλλα λόγια, από καθαρά σκακιστική άποψη, δεν διαφοροποιείται σχεδόν καθόλου από το 5000. Το μόνο σημείο που καθιστά εμφανές ότι πρόκειται για όντως διαφορετικό πρόγραμμα είναι τα multimedia χαρακτηριστικά στοιχεία του. Πλέον υπάρχει άφθονη φωνή για τις περισσότερες λειτουργίες της εφαρμογής, πλούσια background μουσική και αρκετές εξαιρετικές δυνατότητες στην On Screen Help επιλογή. Τα στοιχεία αυτά επιτρέπουν στο χρήστη να ακούσει το πρόγραμμα να περιγράφει διάφορες θέσεις ή τον διεθνή μαιτρ Josh Waitzkin να αναλύει συγκεκριμένες παρτίδες. Σημειώνουμε δε ότι έχει προστεθεί μία ιδιαίτερα ικανοποιητική γραφική αναπαράσταση των σκέψεων που κάνει το πρόγραμμα κατά τη διάρκεια μίας παρτίδας, οι οποίες καταγράφονται συνεχώς σε μία μικρή 2D σκακιέρα. Τέλος, υπάρχει άμεση δυνατότητα μέσω του Menu Bar του προγράμματος για σύνδεση με το Chessmaster Live, όπως αποκαλείται, το οποίο βρίσκεται στη διεύθυνση "http://www.chessmaster.com". Επιπροσθέτως, το πρόγραμμα έχει τη δυνατότητα να σας εγκαταστήσει και το Netscape, αν δεν έχετε ήδη κάποιον Web browser στον υπολογιστή σας.

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

CPU: Pentium 90MHz
ΜΝΗΜΗ: 16MB RAM
ΓΡΑΦΙΚΑ: SVGA
ΗΧΟΣ: Soundblaster
CD-ROM: 2x CD-ROM
HD: 13MB



Οι χρήστες του Internet μπορούν να επισκεφθούν την Adventure Magic στη διεύθυνση "http://www.compulink.gr/games/patches" και να κατεβάσουν το τελευταίο update του προγράμματος, το οποίο διορθώνει μικρά bugs που έχουν καταγραφεί.

Πρόκειται για μία άριστη έκδοση, αν και κατά την άποψή μου υπάρχει ένα "πρόβλημα" που θεωρώ σημαντικό: το Chessmaster 5500 απαιτεί την ύπαρξη του προγράμματος στο CD-ROM drive για να λειτουργήσει, σε αντίθεση με το 5000 που, αφού το εγκαθιστούσες στον υπολογιστή σου, τέλειωνες με το CD του οριστικά. Το γεγονός αυτό αποτελεί μειονέκτημα, γιατί έτσι δεν παρέχει στο χρήστη τη δυνατότητα "εύκολης και άμεσης" χρήσης του προγράμματος.

Το παιχνίδι μάς πρόσφερε το κατάστημα Vertigo, ενώ αντιπροσωπεύεται από την εταιρία CD-Media.

Του Αντρέα-Παρασκευά Τσουρινάκη,
Ομοσπονδιακού μαιτρ με διεθνή
βαθμό αξιολόγησης

ΓΡΑΦΙΚΑ 90% | ΜΟΥΣΙΚΗ 65% | ΣΚΑΚ. ΑΞΙΑ 90% | **ΓΕΝΙΚΑ 90%**

NetStorm

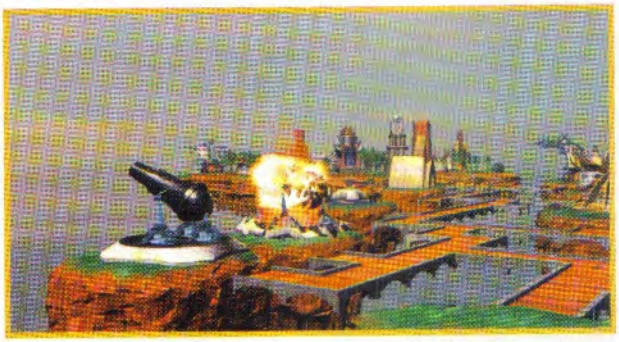
Κάποτε στον κόσμο του Nimbus βασίλευαν η αρμονία και η ηρεμία. Οι κάτοικοι της χώρας ζούσαν ειρηνικά και τίποτε δεν προμήνυε την καταστροφή που ερχόταν κάτω από το έδαφος. Εκεί οι τρεις Furies, ο Κεραυνός, η Βροχή και ο Ανεμος, συγκρούστηκαν (η μάχη διαρκεί ακόμη) για το ποιος τελικά θα αποκτήσει τα πλεονεκτήματα του άλλου. Η εν λόγω σύγκρουση είχε ως αποτέλεσμα τον κατακερματισμό της χώρας, τα κομμάτια της οποίας υψώθηκαν στον ουρανό. Το Nimbus άλλαξε για πάντα μορφή. Δημιουργήθηκαν μικρά νησιά που "επέπλεαν" στα σύννεφα και ο λαός χωρίστηκε σε πολλές κοινότητες, αρχίζοντας έναν συνεχή πόλεμο για την εξασφάλιση των ελάχιστων φυσικών πόρων και την κατάκτηση της εξουσίας.

Υποδύεστε έναν High Priest, ο οποίος είναι αρχηγός της κοινότητας και διαθέτει μαγικές δυνάμεις, προσπαθείτε δε να σώσετε το λαό σας και να αντιμετωπίσετε τους εξωτερικούς εχθρούς. Οπως θα έχετε ήδη καταλάβει, το NetStorm είναι ένα παιχνίδι στρατηγικής και μάλιστα, κατά τη συνήθεια της εποχής, είναι και real-time. Διαφέρει, όμως, σημαντικά από τα υπόλοιπα της κατηγορίας, γι' αυτό και παρουσιάζει ξεχωριστό ενδιαφέρον. Ξεκινώντας για πρώτη φορά το παιχνίδι, μπορείτε να παίξετε τα tutorials, τα οποία είναι πολύ καλά και σας εκπαιδεύουν γρήγορα στον περίεργο χειρισμό, ούτως ώστε να μη συναντήσετε μεγάλα προβλήματα. Οργανικό κομμάτι του "στρατού" σας είναι ο High Priest (δηλαδή εσείς), ο οποίος έχει τη δύναμη και τη γνώση να κατασκευάζει ναούς, εργοστάσια και βωμούς. Πιο συγκεκριμένα, προκειμένου να εξασφαλίσετε την κυριαρχία στο νησί που σας δίνεται στην αρχή κάθε αποστολής, διατάξτε τον High Priest να χτίσει έναν ναό. Εκείνος θα πάει στο σημείο που θα του υποδείξετε και κάνοντας μερικά "μαγικά" θα χτίσει το ναό. Ετσι, είναι αδύνατο κάποια εχθρική δύναμη να τοποθετήσει μονάδες στο νησί σας. Επίσης, η ύπαρξη ενός ναού σάς δίνει τη δυνατότητα να χτίσετε γέφυρες και να δημιουργήσετε Golem. Οι γέφυρες είναι πολύ σημαντικό στοιχείο του NetStorm, καθώς είναι η μόνη μορφή σύνδεσης του νησιού σας με τα άλλα, καθώς και με τα Storm Geysers (τα "ορυχεία" του παιχνιδιού). Στο αριστερό μέρος της οθόνης (περίπου στο 1/5) βρίσκεται το Production Window, όπου εμφανίζονται οι μονάδες που μπορείτε να παράγετε. Εκεί εμφανίζονται και τέσσερα κομμάτια γέφυρας (μοιάζουν με "τουβλάκια" του Tetris), τα οποία με drag'n'drop μπορείτε να μεταφέρετε και να τοποθετήσετε στην κύρια οθόνη της δράσης. Στις άκρες από τις γέφυρες μπορείτε να τοποθετήσετε μονάδες όπως κανόνια ή πολυβόλα για επίθεση στα αντίπαλο νησί, ενώ η "εξόρυξη" πρώτων υλών από τα Geysers με τη βοήθεια των Golems είναι δυνατή μόνο μέσω γέφυρας. Σε αυτό το σημείο πρέπει να τονίσουμε ότι για να συνδέσετε το νησί σας με ένα Geyser χρειάζεται τα κομμάτια της γέφυρας να φθάνουν ακριβώς σε αυτό, κάτι όχι τόσο εύκολο, αφού πολλές φορές θα αναγκαστείτε να κάνετε ολόκληρους κύκλους γύρω από το Geyser για να τα καταφέρετε. Οσον αφορά στους φυσικούς πόρους και την εκμετάλλευσή τους, στον κόσμο του Nimbus "τα χρήματα" είναι η Storm Power, η οποία αποκτάται μαζεύοντας storm crystalls από τα ήδη γνωστά Geysers και πηγαίνοντάς τα στο ναό. Για να το πετύχετε, αναθέστε τη συγκεκριμένη εργασία σε μερικά Golems ή σε κάποιες από τις ιπτάμενες μονάδες σας. Ωστόσο, άλλος ένας τρόπος συλλογής Storm Power είναι μέσω της καταστροφής εχθρικών ή οικείων μονάδων.

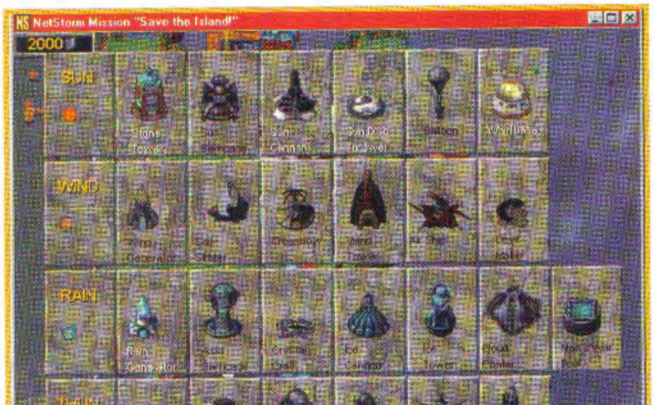
Οι μονάδες του NetStorm ανήκουν είτε στον Κεραυνό (όχι γρήγορες, αλλά πανίσχυρες), είτε στη Βροχή (πολύ ανθεκτικές), είτε στον Ανεμο (ταχύτατες), είτε στον Ηλιο. Ο διαχωρισμός αυτός αφορά τόσο στα εν γένει πλεονεκτήματά τους όσο και στο είδος της ενέργειας που χρειάζονται. Στο Nimbus υπάρχουν τέσσερις μορφές ενέργειας (όσα και τα στοιχεία της φύσης για τις μονάδες), οι οποίες παράγονται από

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

CPU: Pentium/90MHz
ΜΝΗΜΗ: 16MB
ΚΑΡΤΑ: VGA 1MB
HD: 15MB
ΗΧΟΣ: SoundBlaster
CD-ROM: 2x
ΔΙΚΤΥΟ: Ναι



Εκρήξεις και πάλι εκρήξεις!

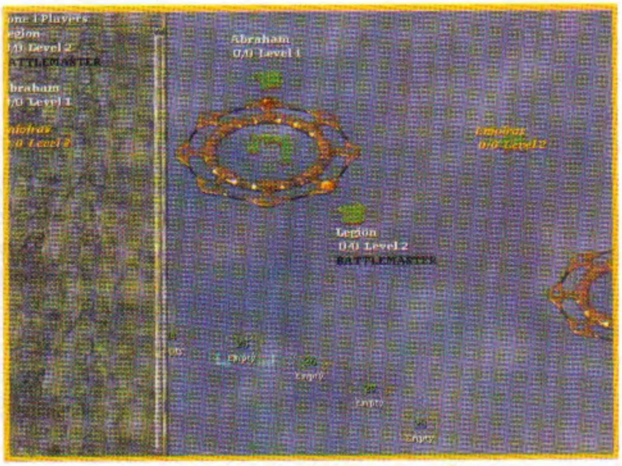


Οι διαθέσιμες μονάδες των τριών Furies και του Ηλιου.

ΕΙΔΟΣ
REAL-TIME STRATEGY
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ
ACTIVISION
95

τους Ναούς και τα Generators. Χτίζοντας Generators και γέφυρες μπορείτε να αναπτύξετε τις μονάδες σας και να επιτεθείτε ακόμη και σε πολύ μεγάλη απόσταση. Επισημαίνεται ότι κάνοντας δεξί κλικ σε οποιαδήποτε μονάδα και επιλέγοντας στο menu που θα εμφανιστεί ("About", μπορείτε να διαβάσετε μια λεπτομερέστατη περιγραφή των χαρακτηριστικών της επιλεγμένης μονάδας και με hyper-text να δείτε και άλλα σχετικά κείμενα για άλλες μονάδες. Πρόκειται για πολύ καλή και χρήσιμη λειτουργία για να μην ανατρέχετε συνεχώς στο manual. Το παιχνίδι διαθέτει μια πληθώρα μονάδων, οι οποίες είναι όλες στατικές ή ιπτάμενες. Οι κινούμενες μονάδες ξηράς είναι μόνο τα Golems, τα Sail Scater και οι Crystal Crabs, οι οποίες χρησιμοποιούνται κυρίως για την εξόρυξη των storm crystals. Επίσης, το παιχνίδι αποκτά έναν action χαρακτήρα με την εισαγωγή κάποιων spells, τα οποία μπορούν να "μάθουν" οι κινούμενες μονάδες, αφού αγγίξουν έναν Obelisk. Τα spells αυτά είναι είτε επιθετικά είτε αμυντικά και βοηθούν σημαντικά σε κρίσιμες στιγμές, δίνοντας μια ενδιαφέρουσα διάσταση στο παιχνίδι. Το τέλος έρχεται όταν συλλάβετε τον αντίπαλο High Priest και τον θυσιάσετε στους Furies, αφού πρώτα χτίσετε ένα Altar και ακολουθήσετε την κατάλληλη τελετουργία.

Το όνομα "NetStorm" προδίδει την πρόθεση των δημιουργών του για ένα παιχνίδι κατεξοχήν "δικτυακό". Πράγματι, υποστηρίζεται multiplayer έκδοση μέσω Internet, στην οποία υπάρχουν μερικές σημαντικές διαφορές με το απλό παιχνίδι. Για παράδειγμα, το παιχνίδι εξελίσσεται στη Serenisphere και όχι εκεί όπου γίνεται το single game (Pyrosphere), ενώ υπάρχουν και ουδέτερα νησιά, όπου μπορείτε να χτίσετε αποικίες. Συμμαχίες μεταξύ των παικτών μπορούν να συναφθούν, ενώ οι παίκτες ανέρχονται σε βαθμίδες ανάλογα με τη γνώση που έχουν (η θυσία αντίπαλων Priests προσθέτει γνώσεις).


Αυτή είναι η Serenisphere, όπου εξελίσσεται η υπόθεση του multiplayer παιχνιδιού.

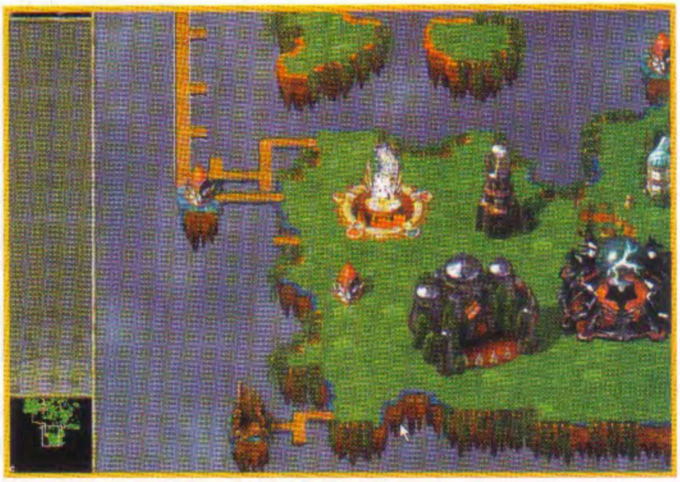
Τα γραφικά του NetStorm είναι πολύ όμορφα σχεδιασμένα. Τόσο τα κτίρια όσο και οι μονάδες έχουν φτιαχτεί με όμορφα καρτουνίστικα γραφικά και πολλά χρώματα. Η κίνησή τους (όσες τουλάχιστον κινούνται...) είναι ομαλή και προσεγμένη, καθώς ακόμη και η σκιά των ιπτάμενων μονάδων έχει αποδοθεί άψογα. Το τερέν (δηλαδή τα σύννεφα και τα νησιά), χωρίς να είναι κάτι εντυπωσιακό, είναι ευχάριστο στο μάτι και δεν κουράζει. Εκείνο που απουσιάζει σχεδόν παντελώς είναι οι cut through σκηνές, οι οποίες μπορεί να μη συνεισφέρουν σε μεγάλο βαθμό στο παιχνίδι, είναι όμως αρκετά διασκεδαστικές όταν υπάρχουν. Ο ήχος του παιχνιδιού κυμαίνεται σε ικανοποιητικά επίπεδα και σίγουρα δεν θα σας απογοητεύσει. Η μουσική είναι χαλαρή και όμορφη, ενώ το speech, αν και σχετικά σύντομο, είναι αρκετά καλό.

Εν κατακλείδι, το NetStorm βασίζεται σε πολύ πρωτότυπα στοιχεία. Εμφανίζει, βέβαια, κάποια προβλήματα, όπως το ότι είναι αρκετά αργό (δεν συγκρίνεται με τον καταιγισμό δράσης του Red Alert) και δεν έχει αναλυτικά saves αλλά απλώς "θυμάται" ποιες αποστολές έχετε ολοκληρώσει (δηλαδή... ένα και μοναδικό save), εντούτοις, πιστεύω ότι οι καινοτομίες που διαθέτει παρουσιάζουν ενδιαφέρον και προσφέρουν μια καλή εναλλακτική λύση για real-time παιχνίδι στρατηγικής.

Το παιχνίδι αντιπροσωπεύεται από την Grup Multimedia, (Μακρυγιάννη 20, Μοσχάτο, τηλ.: 9380000).

Του Γιάννη Βογιατζή


Οι γέφυρες είναι βασικό κομμάτι του Netstorm.


Μόλις θυσιάσατε τον αντίπαλο High Priest. Χαχα!

ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	GAMEPLAY	ΓΕΝΙΚΑ
87%	84%	79%	81%

ΕΙΔΟΣ: PUZZLE - PLATFORM
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: GT INTERACTIVE

C:\>

Abe's Odyssey

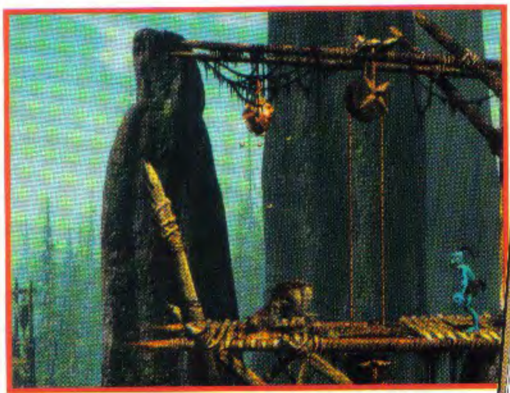


Ο Abe τα λέει με έναν άλλο Mudokan. Οι συνομιλίες αυτές παίζουν σημαντικό ρόλο στο παιχνίδι.

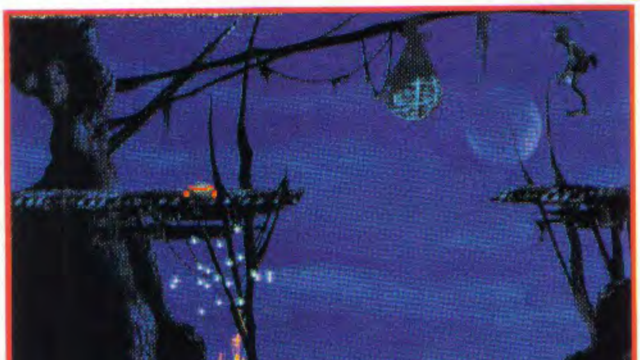
Μέχρι στιγμής οι αξιόλογοι εκπρόσωποι των platform παιχνιδιών που έχουν εμφανιστεί στις οθόνες των υπολογιστών μας είναι λίγοι σε αριθμό. Βλέπετε, η κρατούσα άποψη θέλει τους κατόχους των συμβατών να είναι σοβαροί άνθρωποι, οι οποίοι παίζουν μόνο μεγαλεπήβολα strategy, επικά adventure και αιματηρά Doom-clones. Ετσι, τα όρια των platform έχουν περιοριστεί σε αυτά των λιγότερο "σοβαρών" κονσολών. Ωστόσο, ένα παιχνίδι ξεφεύγει από τον κανόνα και λίγο μετά την επιτυχημένη παρουσίασή του στο Playstation φθάνει και στα PCs. Πρόκειται για το εξαιρετικά πρωτότυπο και έξυπνο στη σύλληψη Abe's Odyssey.

Ο Abe είναι ένας Mudokan. Από τότε που η φυλή του υποδουλώθηκε στους σαδιστές Glukons, δουλεύει σαν σκλάβος στα εργοστάσια τροφίμων της Rupture Farms. Eνα βράδυ μαθαίνει τυχαία ότι οι Glukons σκοπεύουν να λανσάρουν στην αγορά ένα νέο προϊόν: κονσέρβα φτιαγμένη από Mudokans. Στο άκουσμα της είδησης ο Abe τρομοκρατείται και προσπαθεί να δραπετεύσει. Κατά τη διάρκεια όμως του παιχνιδιού, και με τη βοήθειά σας, θα ανακαλύψει ότι η μοίρα του είναι διαφορετική και η αποστολή του πολύ σημαντικότερη...

Ο έλεγχος του Abe είναι απόλαυση. Αυτό το κακομούτσουνο αλλά συμπαθέστατο πλασματάκι (φέρνει λίγο στον E.T.) μπορεί να εκτελέσει χίλιες δυο κινήσεις. Μεταξύ άλλων μπορεί να τρέξει, να περπατήσει στις μύτες των ποδιών, να κρεμαστεί και να αναρριχηθεί σε ψηλές πλατφόρμες, να κυλιστεί στο έδαφος, ακόμα και να επικοινωνήσει με τους άλλους χαρακτήρες με ήχους, φωνές και τραγούδια. Το gameplay ενσωματώνει πολλά πρωτότυπα στοιχεία, όπως τη δυνατότητα να κρύβεστε στις σκιές και να μπαίνετε στο μυαλό των αντιπάλων σας για να τους ελέγχετε.



Ενα πιο προχωρημένο στάδιο, στο ναό των Mudokans (ουουυς!, το μαρτύρησα!).



Εξω από το εργοστάσιο, πλησιάζοντας προς την ελευθερία.

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

CPU: P-120
ΜΝΗΜΗ: 8MB
ΓΡΑΦΙΚΑ: SVGA 1MB
ΗΧΟΣ: SoundBlaster
Δίσκος: 1,5MB
CD-ROM: 4x
MMX: Οχι
3D επιτάχυνση: Οχι

Τα γραφικά, χωρίς να ενσωματώνουν ιδιαίτερα σύγχρονες τεχνολογικές λύσεις, είναι πολύ καλά. Αντίθετα με τα περισσότερα platform, τα οποία βασισμένα στο πρότυπο του Bubble and Bobble είναι γεμάτα χρώματα και χαριτωμένα ζωάκια, ο κόσμος του Abe είναι σκοτεινός και ατμοσφαιρικός. Η κίνηση των sprites είναι πολύ ομαλή και αποτελείται από πολλά frames. Ο ήχος που συνοδεύει τη δράση είναι εξίσου καλός, ιδίως όσον αφορά στα εφέ της φωνής.

Είναι κρίμα που οι ανάγκες του περιοδικού δεν επιτρέπουν μια εκτενέστερη παρουσίαση του Abe's Odyssey. Οπως και να 'ναι, όμως, τα καλά γραφικά, ο ατμοσφαιρικός ήχος, το έξυπνο χιούμορ, το πρωτότυπο gameplay και η περίεργη τροπή της υπόθεσης αναδεικνύουν ένα καταπληκτικό παιχνίδι, το οποίο συνιστάμε ανεπιφύλακτα. Γι' αυτό και το βαθμολογούμε με τον δεύτερο καλύτερο βαθμό που έχουμε δώσει ποτέ σε παιχνίδι στο "PC Master".

Το παιχνίδι μάς διέθεσε η αντιπρόσωπος εταιρία CD-Media, (Γεωργαντά 1Α, Κηφισιά, τηλ.: 6233900.

Του Σπύρου Παράσχη

ΓΡΑΦΙΚΑ 83% | ΗΧΟΣ 77% | GAMEPLAY 90% | **ΓΕΝΙΚΑ 90%**



Logic 3
MEDIA INTERACTIVE
TECHNOLOGY AND ELECTRONICS L.T.D.
JT250
PHANTOM JOYSTICK
THE WORLDS MOST ADVANCED PC CONTROLLER!
JT277 PC TRIDENT PAD
SB312
SCREENBEAT DELUXE HEADPFONES
CC0022
CLEANING KIT
SB316
SCREENBEAT MICRORHONE
LG STRETCH
TRACKBALL MOUSE
M6300 SCREENBEAT MAXIM
WOOFER SYSTEM
T 227 PC TOP GEAR PRO
WHEEL AND PEDALS ICK
GAMEBUSTER
Logic 3
GAMEBUSTER
JT411 PC
DOMINATOR
JOYSTICK
ΟΜΗΡΟΥ 41-43 ΤΗΛ: 93 10 576 FAX: 95 10 174
● ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΣ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΣ ΓΙΑ ΕΛΛΑΔΑ ΚΑΙ ΚΥΠΡΟ
ΠΩΛΗΣΗ ΧΟΝΤΡΙΚΗ ΛΙΑΝΙΚΗ

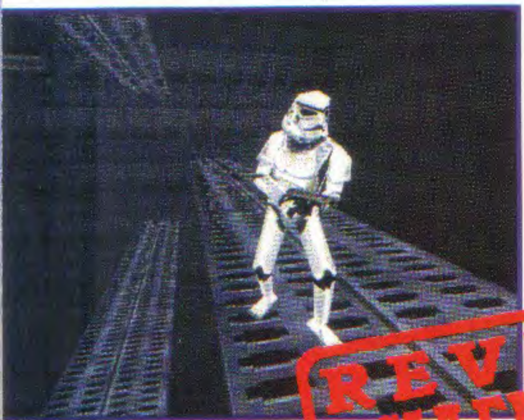
ΕΙΔΟΣ
LUCASARTS
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ
DOOM-CLONE
95

DARK FORCES 2: JEDI KNIGHT

Η κυκλοφορία του Doom, όπως και κάθε άλλης επιτυχίας, είχε ως αποτέλεσμα δεκάδες εταιρίες να επιχειρήσουν την αντιγραφή του καινοτομώντας(;) ως προς την προσθήκη καινούριων στοιχείων.

Περί το 1994, η πασίγνωστη από τα adventure games της LucasArts κυκλοφόρησε το Dark Forces, ένα Doom-clone που αντλούσε το θέμα του από τις ταινίες της σειράς Star Wars και προκάλεσε αίσθηση κυρίως για τα πολύ καλά -για την εποχή- γραφικά αλλά και το αξιόλογο σενάριό του.







Σήμερα, λοιπόν, μετά την κυκλοφορία κορυφαίων σε αυτό το είδος τίτλων, πολλών καλών κλώνων και ακόμα περισσότερων μέτριων αντιγραφών, η LucasArts αποφάσισε να διαθέσει στην αγορά τη συνέχεια του Dark Forces, το Jedi Knight, σε μία προσπάθεια να βελτιώσει και, παράλληλα, να οδηγήσει την κούρσα αυτής της "επικίνδυνης" κατηγορίας. Το επιτυγχάνει, όμως, αυτό; Θα δούμε στη συνέχεια.

Το σενάριο του παιχνιδιού είναι συναφές με αυτό των ταινιών: Μετά την καταστροφή του δεύτερου Death Star, οι νικητές πια επαναστάτες προσπαθούν να ξανακτίσουν το γαλαξία και να ιδρύσουν τη νέα δημοκρατία. Ομως, δεν έμελλε να είναι όλα ρόδινα. Μία ομάδα Jedi, οι Dark Jedi, με αρχηγό τον σκοτεινότερο των σκοτεινών, τον Jerec, επιχειρεί να διαλύσει τη δημοκρατία και να επαναφέρει την Αυτοκρατορία. Ο Jerec προσπαθεί απεγνωσμένα να βρει την κοιλάδα των Jedi που θα του δώσει απεριόριστη δύναμη. Πρέπει, λοιπόν, κάποιος (ναι, ο Kyle Katarn, το μαντέψατε) να τον εμποδίσει. Χμ, μάλλον κλασικό σενάριο.

Τα γραφικά του τίτλου έχουν βελτιωθεί πάρα πολύ. Αντί για την πεπαλαιωμένη πια Build Engine έχει χρησιμοποιηθεί η νέα μηχανή γραφικών του Quake 2 και τα κλασικά sprites έχουν αντικατασταθεί από πολύγωνα. Τα γραφικά είναι σχεδόν άριστα και αν είστε ευτυχής κάτοχος 3D κάρτας γραφικών, θα απολαύσετε ανάλυση μέχρι 1.600x1.400 και 64.000 χρώματα ταυτόχρονα στην οθόνη. Η δε ταχύτητά του εκπλήσσει. Ακόμα και σε έναν απλό Intel Pentium στα 133MHz και ανάλυση 512x314, το παιχνίδι "πετούσε".

Αλλος ένας εκπληκτικός τομέας είναι το animation. Οι αντίπαλοί σας, έκτος από υψηλή νοημοσύνη, διαθέτουν πληθώρα κινήσεων και μπορούν να κάνουν σχεδόν τα πάντα: να πηδήξουν, να σκύψουν, ακόμα και πανηγυρίσουν(!), εάν σας σκοτώσουν. Επίσης, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε και εξωτερική κάμερα προοπτικής τρίτου προσώπου, η οποία είναι τόσο καλοφτιαγμένη που δίνει την εντύπωση ενός διαφορετικού παιχνιδιού!

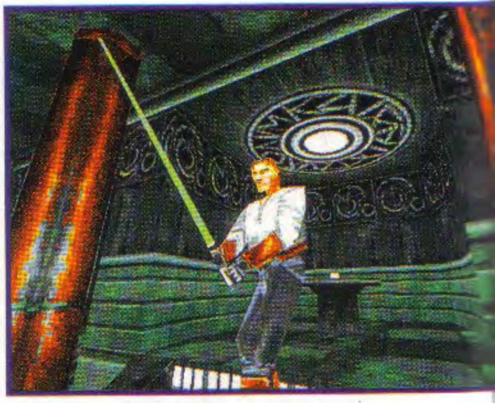
Οσον αφορά στη μουσική, υπολείπεται των γραφικών. Παρά τον ατμοσφαιρικό χαρακτήρα της, οι συνθέσεις είναι λιγοστές, ενώ και οι υπάρχουσες σχεδόν δεν γίνονται αντιληπτές λόγω της ροής της δράσης. Τα ηχητικά εφέ είναι αρκετά καλά και μεταξύ αυτών διακρίνονται οι κλαγγές των όπλων, οι προκλήσεις των εχθρών και οι φωνές του ήρωα που προκαλούν έκπληξη.

Το gameplay είναι ιδιαίτερα εθιστικό και, γενικά, ο χειρισμός του ήρωα δεν πρόκειται να προκαλέσει προβλήματα.

Ως multiplayer game, το Jedi Knight τα πάει πολύ καλά, αφού υποστηρίζει όλες τις συνδέσεις (modem, serial, network και TCP/IP για Internet), ώστε να μπορείτε να διασταυρώνετε τα ξίφη σας και on-line. Ωστόσο, αναφοράς πρέπει να τύχουν και τα αρνητικά σημεία του παιχνιδιού. Αδυναμίες παρατηρούνται στη λειτουργία auto aim, ενώ σημαντική κρίνεται τόσο η έλλειψη πλήρους αλληλεπίδρασης μεταξύ παίκτη και τρισδιάστατου περιβάλλοντος όσο και η μη υποστήριξη όλων των 3D καρτών.

Ολοκληρώνοντας, το Jedi Knight μπορεί να χαρακτηρισθεί ως ένα πολύ καλό παιχνίδι. Θα περιμένουμε, όμως, και τις ολοκληρωμένες εκδόσεις των Quake 2, Unreal και Duke Nukem Forever για να αναδείξουμε το νικητή αυτής της "σύγκρουσης γιγάντων". Ετοιμαστείτε, λοιπόν, για ένα ταξίδι στον μαγικό κόσμο των Jedi και... may the force be with you.

Του Παναγιώτη Αλικανιώτη



ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	GAMEPLAY	ΓΕΝΙΚΑ
96%	89%	93%	95%


από την Microforum
τώρα το...
MAABUS
CLASSIC
THE ULTIMATE ADVENTURE
"An impressive piece of digital alchemy"
- Entertainment Weekly
The year is 1999
An unexplainable
new strain of
radiation is
threatening
all life
as we
know it
on earth
EXPECT THE
UNEXPECTED!
3
CD-ROM
GAME!
STOLAS
MULTIMEDIA
ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΕΙΑ
ΕΛΛΑΔΑΣ
Χαλκιδικής 85 - 542 48 Θεσσαλονίκη - τηλ: (031) 863.555, fax: 863.442 - e-mail: smd@compulink.gr

ΕΙΔΟΣ: F1 SIMULATION
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: UBISOFT
95

F1 Racing



Εδώ θέλει προσοχή, για να μην τρακάρετε με κανένα κότερο!

Το F1 Grand Prix του Geoff Crummond ήταν μέχρι πρότινος ο αδιαφιλονίκητος κυρίαρχος στην κατηγορία των εξομοιωτών Formula 1. Η UbiSoft όμως, η οποία έχει παρουσιάσει μερικά πολύ ενδιαφέροντα παιχνίδια κατά το παρελθόν, βάλθηκε να θέσει νέα δεδομένα στο χώρο, παρουσιάζοντας το πρωτότυπα ονομαζόμενο F1 Racing.



Η παρουσίαση του αγώνα ακολουθεί τα τηλεοπτικά πρότυπα.

Από πλευράς σχεδίασης το παιχνίδι ακολουθεί την πεπατημένη, την οποία έχει χαράξει ο μεγάλος αντίπαλός του. Καταρχήν, ενσωματώνει ένα πολύ ρεαλιστικό μοντέλο οδήγησης, για την αξιοποίηση του οποίου απαιτείται κατ' ελάχιστον ένα καλό αναλογικό joystick (το πληκτρολόγιο κρίνεται ανεπαρκές), ενώ ένα τιμόνι είναι η καλύτερη λύση. Περιέχει τις πραγματικές πίστες, τους οδηγούς και τις ομάδες της σαιζόν 1996/97. Ο παίκτης μπορεί να συμμετάσχει σε ένα πλήρες πρωτάθλημα ή σε έναν μεμονωμένο αγώνα. Ακόμη μπορεί να φέρει το παιχνίδι στα μέτρα του, αλλάζοντας διάφορες παραμέτρους του gameplay. Υπάρχει, για παράδειγμα, η δυνατότητα να βοηθά ο υπολογιστής στο φρενάρισμα ή να μην παθαίνει ζημιά το μονοθέσιο στις συγκρούσεις. Ο έμπειρος οδηγός μπορεί να μεταβάλει πολλές τεχνικές λεπτομέρειες που αφορούν στη λειτουργία του αυτοκινήτου του. Ετσι, έχει τη δυνατότητα να αλλάξει τη γωνία στρέψης των τροχών, τις σχέσεις των ταχυτήτων και χίλιες δυο άλλες παραμέτρους. Τέλος, υποστηρίζεται και παιχνίδι σε δίκτυο, με τη συμμετοχή μέχρι και τεσσάρων παικτών.

Ολα αυτά ακούγονται ενδιαφέροντα, αλλά δεν αποτελούν κάποιο βήμα προόδου σε σχέση με το F1 Grand Prix. Εκεί όπου διαφοροποιείται το F1 Racing είναι στον τομέα των γραφικών. Συγκεκριμένα, εκμεταλλεύεται όλες τις κάρτες επιτάχυνσης μέσω Direct3D, ενώ παρέχει ειδική υποστήριξη στις 3Dfx. Οι πίστες αναπαριστούν με πιστότητα την πραγματικότητα, αφού υπάρχουν μέχρι και διαφημιστικές πινακίδες. Σχεδόν κανένας τετραγωνισμός των pixels δεν παρατηρείται και ορισμένα εφέ, όπως οι αντανακλάσεις του φωτός στο φακό της κάμερας (lens-flare), ολοκληρώνουν την ποιοτική εντύπωση των γραφικών. Η ταχύτητα είναι άκρως ικανοποιητική. Ακριβέστερα, στο μηχάνημα της δοκιμής (P-188, Stealth 3D2000 και Monster 3D) το παιχνίδι έτρεχε σε ανάλυση 640x480 χωρίς καμία καθυστέρηση. Το μόνο μειονέκτημα που εντόπισα αφορά στο ότι τα δέντρα, σε κοντινές αποστάσεις, προδίδουν την bitmapped φύση τους και εμφανίζονται ελαφρώς τετραγωνισμένα, ενώ σε κάποιες στροφές οι λωρίδες στο οδόστρωμα εμφανίζονται ως τεθλασμένες και όχι καμπύλες γραμμές (ζήτημα perspective correction). Εν αντιθέσει με τα γραφικά, ο ήχος, μολονότι καλός, δεν εντυπωσιάζει. Επιπλέον, απουσιάζει το χαρακτηριστικό του σχολιασμού του αγώνα (είχαμε καλομάθει με το F1 της Psygnosis).

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

CPU: Pentium
Μνήμη: 16MB
ΓΡΑΦΙΚΑ: SVGA
Κάρτα ήχου: SoundBlaster ή συμβατή
CD-ROM: 4x
Δίκτυο: Ναι
MMX: Οχι
3D επιτάχυνση: Ναι

Εν κατακλείδι, το F1 Racing της UbiSoft είναι το παιχνίδι που μπορεί να εκτοπίσει από την κορυφή το F1 Grand Prix της Microprose. Αυτό σημαίνει πολλά...

Το παιχνίδι μάς πρόσφερε η Microstar (Κονοπισοπούλου 30, τηλ.: 6498974).

του Σπύρου Παράσχη



Τα στενά δρομάκια του Monaco δεν προσφέρονται για προσπεράσματα.

ΓΡΑΦΙΚΑ 90% | ΗΧΟΣ 78% | GAMEPLAY 85% | ΓΕΝΙΚΑ 87%

ΕΙΔΟΣ
3D ARCADE ADVENTURE
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ
FISH/TELSTAR
95

Excalibur 2555 AD



Η ηρωίδα μας από κοντά.

Μα καλά, τι γυρεύει το Excalibur, το θρυλικό σπαθί του βασιλιά Αρθούρου, στον 25ο αιώνα; Εκλάπη, αγαπητοί αναγνώστες. Εισβολείς από το μέλλον, με επικεφαλής τον σατανικό Delavar, μπήκαν στο Camelot και το έκλεψαν, αφού σκότωσαν με τα laser τους τον Αρθούρο. Ο Μέρλιν, όμως, ο πανίσχυρος μάγος της αυλής, συγχύστηκε πολύ με αυτή την αγένεια. Ετσι, έφτιαξε μια πύλη στο χρόνο (ψιλοπράματα...) και έστειλε την ανιψιά του, την Μπεθ, να βγάλει το φίδι από την τρύπα.

Η Μπεθ ήταν χαρούμενη, γιατί έγινε επιτέλους και αυτή ηρωίδα στο δικό της παιχνίδι, το οποίο, κατά τη γνώμη της, δεν είχε να ζηλέψει τίποτε από αυτό μιας κάποιας Lara. Και τρισδιάστατα γραφικά διέθετε, και χαρακτήρες σχεδιασμένους από πολύγωνα, και πολλές κάμερες που εναλλάσσονταν για την καλύτερη παρακολούθηση της δράσης.

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

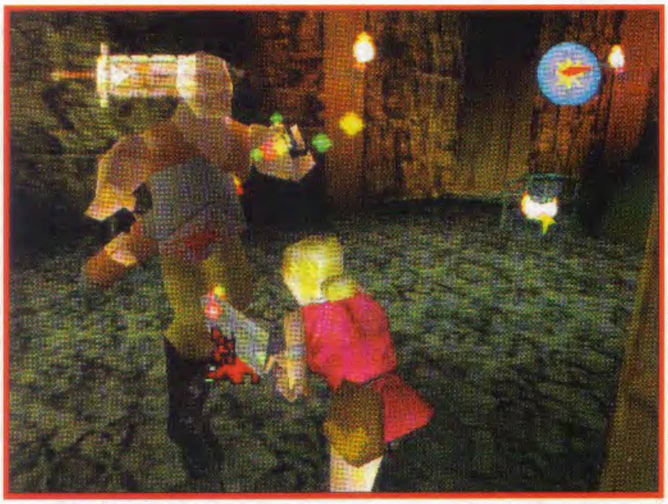
CPU: P-100
ΔΙΣΚΟΣ: 20MB HD, 2x CD-ROM
ΜΝΗΜΗ: 16MB
ΚΑΡΤΕΣ: SVGA συμβατή με DirectX 3
ΔΙΚΤΥΟ: Οχι
MMX: Ναι
3D ΕΠΙΤΑΧΥΝΣΗ: 3Dfx

Παρά τα όσα πίστευε όμως η Μπεθ, το παιχνίδι της έχει πολλά να ζηλέψει από το Tomb Raider. Η ηρωίδα δεν διαθέτει τις ακροβατικές ικανότητες της Lara, το animation της είναι πολύ πιο σπαστό, ενώ η ελευθερία κίνησης στους μικρούς χώρους όπου εκτυλίσσεται η δράση είναι περιορισμένη. Το χειρότερο όμως είναι το προβλέψιμο gameplay, αφού συνεχώς επαναλαμβάνεται το ίδιο μοτίβο: συναντάς κάποιον - σου ζητάει ένα αντικείμενο - ψάχνεις να το βρεις σκοτώνοντας όσους βρεις στο δρόμο σου - το βρίσκεις και το επιστρέφεις για να πάρεις ως ανταμοιβή κάτι άλλο, που θα το πας σε άλλον κ.λπ. Αυτό το χαρακτηριστικό σε συνδυασμό με την απαράδεκτη έλλειψη της δυνατότητας για save κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού (απλώς δίνονται κωδικοί στο τέλος κάθε επιπέδου) μειώνουν πολύ γρήγορα το ενδιαφέρον για το παιχνίδι. Είναι κρίμα, γιατί τα γραφικά του περιβάλλοντος έχουν καταπληκτικό φωτισμό, η δε μουσική είναι ατμοσφαιρική και πρωτότυπη για το είδος (ένα μείγμα ambient techno και ήχων synthesizer).

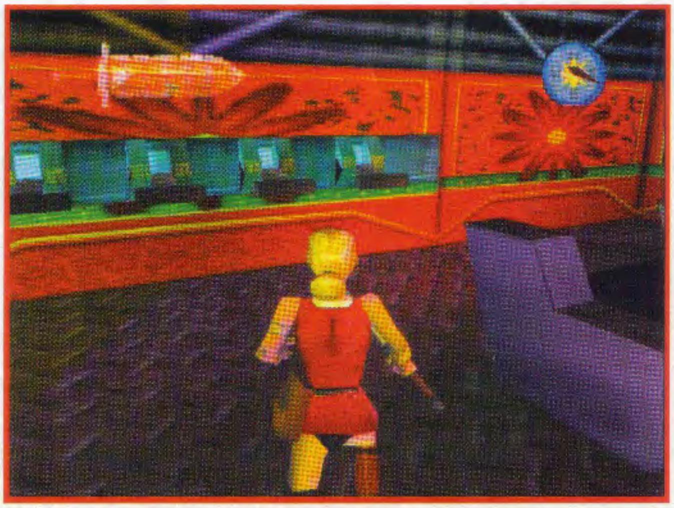
Συμπερασματικά, πρόκειται για ένα αρκετά καλό τεχνικά αλλά βαρετό στο σχεδιασμό του παιχνίδι, που προσπαθεί να ακολουθήσει την επιτυχία του Tomb Raider (τρισδιάστατο περιβάλλον και... "καλλίγραμμη" ηρωίδα) χωρίς επιτυχία. Αξίζει αναφοράς το γεγονός ότι η δοκιμή έγινε σε μηχάνημα P-188MMX εφοδιασμένο με κάρτα 3Dfx. Χωρίς αυτήν τα γραφικά είναι χειρότερα και το frame rate πολύ χαμηλό.

Το παιχνίδι μάς διέθεσε η αντιπρόσωπος εταιρία (CD-Media, Γεωργαντά 1Α, Κηφισιά, τηλ.: 6233900).

Του Σπύρου Παράσχη



Ενας εχθρός ετοιμάζεται να υποκύψει.



Το Tomb Raider των φτωχών.

ΓΡΑΦΙΚΑ 80% | ΗΧΟΣ 86% | GAMEPLAY 60% | ΓΕΝΙΚΑ 70%

ΕΙΔΟΣ: ACTION
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: ELECTRONIC ARTS
95

Nuclear Strike

Οταν ένας ελαφρά διαταραγμένος ψυχολογικά τύπος γίνεται παράνομα κάτοχος ενός πυρηνικού φορτίου και απειλεί να τινάξει τα πάντα στον αέρα, τότε κάποιος πρέπει να τον σταματήσει. Στο Nuclear Strike, τη συνέχεια των πολύ επιτυχημένων Desert και Jungle Strike, αναλαμβάνετε το ρόλο ενός μέλους της μυστικής υπηρεσίας Strike με σκοπό να δώσετε στους τρομοκράτες ένα καλό μάθημα. Φυσικά, ούτε λόγος για διαπραγματεύσεις! Εξοπλίζεστε, λοιπόν, με σχεδόν όλα τα μηχανοκίνητα "διαμάντια" της συμβατικής πολεμικής τεχνολογίας και εφορμάτε στη Νότια Ασία, όπου κρύβονται οι τρομοκράτες.

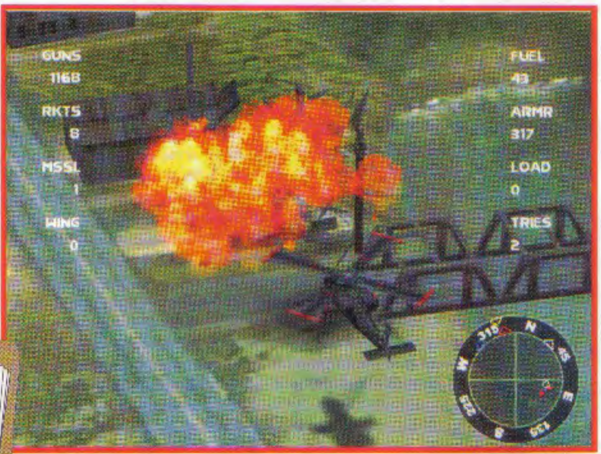
Συνολικά το παιχνίδι περιλαμβάνει 15 οχήματα: ελικόπτερα, αεροσκάφη, άρματα, ακόμη και hovercraft! Στα βήματα λοιπόν των προκατόχων του, το Nuclear Strike αποτελεί ένα ισομετρικό shoot'em up παιχνίδι, με πέντε μεγάλες περιοχές, καθεμία από τις οποίες περιλαμβάνει επιμέρους αποστολές. Οι ομοιότητες όμως σταματούν εδώ. Αφού απολαύσετε τις εξαιρετικά βιντεοσκοπημένες σκηνές, βρίσκεστε αντιμέτωποι με εκπληκτικά γραφικά. Η Electronic Arts, υποστηρίζοντας το chipset Voodoo Graphics της 3Dfx, μας έδωσε ένα θαυμάσιο αποτέλεσμα. Τα βουνά, η θάλασσα, τα δέντρα, ακόμα και το γρασίδι είναι πολύ όμορφα σχεδιασμένα. Ιδιαίτερα ο κυματισμός της θάλασσας είναι το λιγότερο εντυπωσιακός. Πετώντας, λοιπόν (αρχικά), με το υπερσύγχρονο Super Apache στο ειδυλλιακό αυτό τοπίο, δεν αργείτε να καταλάβετε ότι δεν είστε ευπρόσδεκτοι. Φυσικά, το ελικόπτερό σας δεν είναι παιχνιδάκι! Οπλισμένο με Hydra, Hellfire και Sidewinder πυραύλους είναι ικανό να εξαϋλώσει οποιονδήποτε κινητό ή ακίνητο στόχο. Σε αυτό το σημείο βρίσκεται ίσως και το πιο εντυπωσιακό στοιχείο των γραφικών του NS: οι εκρήξεις! Τα εχθρικά οχήματα, τα πλοία, τα κτίρια, οι γέφυρες και γενικώς όλες οι κατασκευές καταστρέφονται μέσα σε ένα σύμπλεγμα συντριμμιών και φλόγας, αφού πρώτα έχουν εκτοξευθεί αρκετά μέτρα στον αέρα! Ειδικότερα στη θάλασσα, τα συντρίμμια που πέφτουν στο νερό συνθέτουν ένα γραφικό αριστούργημα. Εκτός από τα γραφικά, τα ηχητικά εφέ είναι εξίσου καλά, ενώ η μουσική δεν παρουσιάζει κάτι το ιδιαίτερο. Στον τομέα του gameplay το Nuclear Strike είναι σχεδόν ίδιο με τους προκατόχους του, αλλά με περισσότερη ποικιλία λόγω του μεγάλου αριθμού οχημάτων. Ο χειρισμός των οχημάτων σας ποικίλλει, κάτι όμως που δεν αποτελεί πρόβλημα, αρκεί να τον συνηθίσετε. Βασικό μέσο επιβίωσης είναι ο χάρτης, ο οποίος σας δίνει όλες τις απαραίτητες πληροφορίες για τις αποστολές, τα πολεμοφόδια, τα καύσιμα, τους εχθρικούς στόχους κ.λπ. Προσπαθήστε να βρίσκεστε πάντα στα νώτα του εχθρού και ποτέ μπροστά στις κάννες του. Αποφύγετε τις περιττές επιθέσεις αυτοκτονίας σε εχθρικά συγκροτήματα, συγκεντρωθείτε στο στόχο σας, κινηθείτε γρήγορα και έξυπνα γιατί διαφορετικά είστε εύκολη λεία.

Το παιχνίδι μάς διέθεσε το κατάστημα Vertigo και αντιπροσωπεύεται από την εταιρία Plotline.

Του Βαγγέλη Παλάντζα

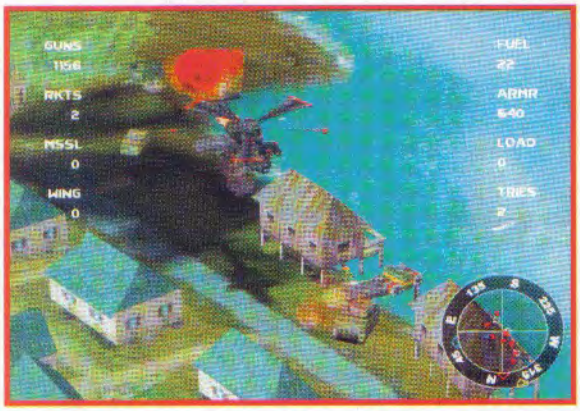
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

CPU: Pentium 133
ΜΝΗΜΗ: 16MB
ΓΡΑΦΙΚΑ: SVGA 2MB
ΗΧΟΣ: SoundBlaster
HD: 116MB, 4x CD-ROM
ΔΙΚΤΥΟ: Όχι



Ενας Hellfire είναι αρκετός...





Μην επαναπαύεστε, τα χωριά κρύβουν κινδύνους!

ΓΡΑΦΙΚΑ 96% ΗΧΟΣ 86% GAMEPLAY 90% **ΓΕΝΙΚΑ 92%**

ΕΙΔΟΣ: STRATEGY
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: SSI

Steel Panthers III

Μια φορά και έναν καιρό, ήταν μια εταιρία που την έλεγαν SSI. Τα παιχνίδια στρατηγικής που δημιουργούσε ήταν από τα καλύτερα του είδους και με κάθε κυκλοφορία της φρόντιζε να επιβεβαιώνει τη θέση της ως της κορυφαίας εταιρίας στο χώρο.

Τα χρόνια πέρασαν. Τα strategy κινήθηκαν στο πνεύμα της εποχής, που πρόσταζε τα πάντα, από σαμπουάν μέχρι καλσόν, να είναι δύο σε ένα. Ετσι, βγήκαν τα Command and Conquer και Warcraft, που συνδύαζαν τη real time arcade δράση και τη στρατηγική και γνώρισαν τεράστια επιτυχία. Παρ' όλα αυτά η SSI προτίμησε να παραμείνει πιστή στο είδος που γνώριζε καλά, παρουσιάζοντάς μας το Steel Panthers III. Το παιχνίδι δίνει τη δυνατότητα στον παίκτη να λάβει μέρος σε πραγματικές ή φανταστικές μάχες κατά το δεύτερο μισό του 20ού αιώνα. Μπορεί να ελέγξει τους στρατούς διάφορων χωρών - μεταξύ των οποίων και η Ελλάδα - και να επιλέξει κάποια από τις προϋπάρχουσες αποστολές ή να δημιουργήσει μία δική του χρησιμοποιώντας τον ενσωματωμένο scenario editor. Στη διάρκεια της μάχης, ο παίκτης έχει στη διάθεσή του έναν σημαντικό αριθμό -υπαρκτών- οπλικών συστημάτων και μονάδων, όπως ολμοβόλα, αντιαεροπορικά κανόνια, στρατιώτες, μεταγωγικά, πλοιάρια και βέβαια tanks (απ' όπου και ο τίτλος).

Ο χειρισμός του SP 3 δεν γίνεται σε πραγματικό χρόνο, όπως παραδείγματος χάριν στο Red Alert (όπου η όμορφη Κατερίνη θριάμβευσε στο Grand Prix - άσχετο). Αντίθετα, οι αντιμαχόμενες πλευρές στο χωρισμένο στα κλασικά εξάγωνα πεδίο της μάχης κινούνται με τη σειρά, όπως υπαγορεύει η μακρά παράδοση της SSI στα παιχνίδια στρατηγικής. Παρ' όλα αυτά οι στρατιώτες σας δεν μένουν με σταυρωμένα χέρια όταν παίζει ο αντίπαλος, αλλά είναι σε επιφυλακή, έτοιμοι να πυροβολήσουν αν αυτός κάνει επικίνδυνες κινήσεις. Το σύστημα της μάχης είναι πολύ καλά επεξεργασμένο, ωστόσο δεν παύει να βασίζεται σε ένα παρωχημένο μοντέλο. Δεν μπορεί, λοιπόν, παρά να νιώσει λίγο άβολα κάποιος με το interface του παιχνιδιού και τα νούμερα που κάνουν παντού την εμφάνισή τους (οι συντεταγμένες της θέσης κάποιου άρματος στο χάρτη, το ηθικό του πληρώματος, η ακτίνα βολής του, η ταχύτητά του, η κλίση του εδάφους και δεκάδες άλλες παράμετροι απεικονίζονται με κουραστικά στην παρακολούθηση νούμερα). Εξαιτίας αυτού του όχι φιλικού interface, η δράση εξελίσσεται αργά και το ενδιαφέρον συχνά μειώνεται. Κι όμως, όπως έχουν αποδείξει τα X-COM 1 & 2, ένα turn-based παιχνίδι στρατηγικής μπορεί να έχει βάθος και να απαιτεί την επεξεργασία πολλών αριθμητικών στοιχείων, χωρίς να γίνεται βαρετό.

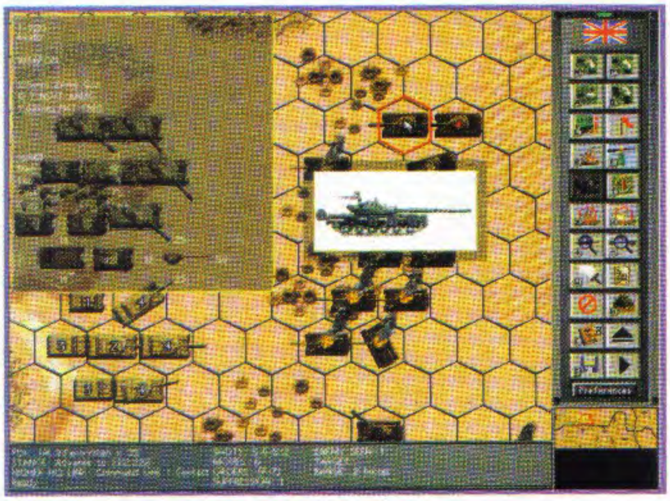
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

CPU: 486 DX2/66
ΔΙΣΚΟΣ: 35MB, 2x CD-ROM
ΜΝΗΜΗ: 16MB
ΚΑΡΤΕΣ: SVGA, SB
ΔΙΚΤΥΟ: Ναι

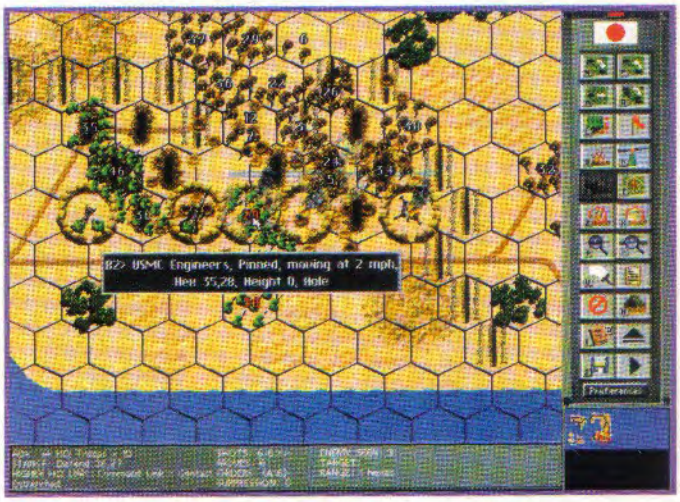
Το Steel Panthers III απευθύνεται σε αυτούς που είτε έχουν εκτιμήσει τις προηγούμενες δουλειές των Gary Grigsby και Keith Brors είτε αναζητούν ένα προσεγμένο (αλλά "βαρύ") παιχνίδι, στο οποίο η σκέψη και οι υπολογισμοί παίζουν σημαντικότερο ρόλο από την ταχύτητα κίνησης του ποντικιού. Οι υπόλοιποι μπορούν να αναζητήσουν τον παράδεισο στο Total Annihilation ή το Dark Reign.

Το παιχνίδι αντιπροσωπεύεται από την εταιρία CD-Media, (Γεωργαντά 1Α, Κηφισιά, τηλ.: 6233900).

Του Σπύρου Παράσχη



Στρατηγική και εξάγωνα ανέκαθεν πήγαιναν μαζί.



Μια συστοιχία οχυρωμένων πολυβόλων έχει μόλις δεχθεί επίθεση.

ΓΡΑΦΙΚΑ 65% ΗΧΟΣ 70% GAMEPLAY 80% **ΓΕΝΙΚΑ 70%**

ΕΙΔΟΣ
QUIZ GAME
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ
MICROFORUM

95

MIND GRIND

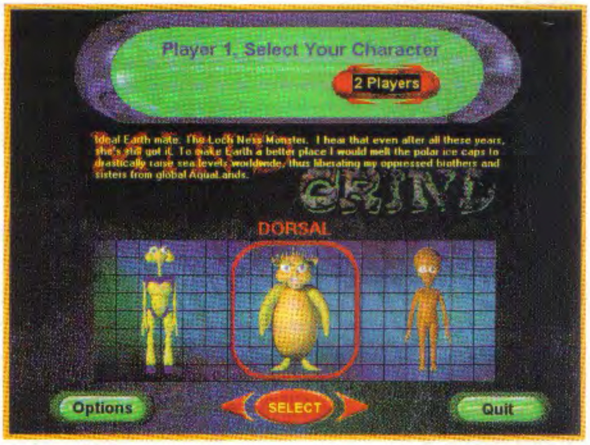
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

CPU: 486DX/66
ΜΝΗΜΗ: 8MB
ΓΡΑΦΙΚΑ: SVGA
ΗΧΟΣ: SoundBlaster
HD: 13MB
CD-ROM: 2x
ΔΙΚΤΥΟ: Όχι

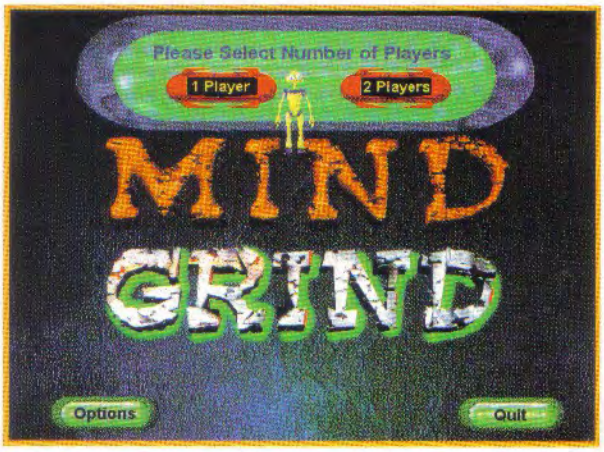
Ετος 2232 μ.Χ. Πλανήτης Dirt (...χμ!). Κατά τη συνεδρίαση της Εξωγήινης Ομοσπονδίας (Alien Federation) αποφασίστηκε ότι έφθασε η ώρα να αποικηθεί ακόμη μία φορά ο πλανήτης Γη. Ποια φυλή, όμως, θα αναλάμβανε αυτήν την αποστολή; Σίγουρα η πιο σοφή, εκείνη που γνωρίζει όλα τα μυστικά και την ιστορία του πλανήτη. Εσείς πρέπει να επιβιώσετε μέσα σε ένα διαστημικό "πένταθλο" και να αποδείξετε ότι είστε ο ικανότερος για την αποίκηση της Γης. Πρέπει να επιστρατεύσετε όλες τις γνώσεις σας αλλά και τη θεά Τύχη για να τα καταφέρετε.

Κάπως έτσι σκιαγραφείται το πρωτότυπο σενάριο αυτού του quiz game. Το Mind Grind δεν είναι τίποτε άλλο παρά ένα διαστημικό Trivial Pursuit, στο οποίο πρέπει να ολοκληρώσετε πέντε "αθλήματα"-επίπεδα, προκειμένου να πιστοποιήσετε την ικανότητα και τις γνώσεις σας. Στην αρχή του παιχνιδιού πρέπει να αποφασίσετε αν θα παίξετε μόνοι σας ή ενάντια σε κάποιον φίλο ("διπλό" λέγεται αυτό...) κι έπειτα μπορείτε να διαλέξετε το χαρακτήρα που προτιμάτε μεταξύ διάφορων εξωγήινων ειδών. Οι εν λόγω χαρακτήρες είναι πολύ χαριτωμένοι και σχεδιασμένοι με χιουμοριστική διάθεση, η οποία φαίνεται και στις εξαγγελίες τους για τις δραστηριότητές τους σε περίπτωση που κερδίσουν το διαγωνισμό. Για παράδειγμα, ένας από αυτούς, ο Inebria, υπόσχεται ότι αν κερδίσει, θα αντικαταστήσει την... εκνευριστική συνήθεια των τριών γευμάτων κάθε ημέρα με ένα μόνο γεύμα, το οποίο θα διαρκεί από τις 6:00 μέχρι τις 23:30!!!

Μπαίνοντας στο κύριο παιχνίδι, έρχεστε αντιμέτωποι με τα πέντε επίπεδά του. Για να τα ολοκληρώσετε, πρέπει να απαντήσετε σωστά σε έναν αριθμό ερωτήσεων. Οι ερωτήσεις χωρίζονται σε δέκα κατηγορίες (μία εκ των οποίων η πολύ πρωτότυπη Horror) από αρκετά έως πολύ δύσκολες, ανάλογες εκείνων των επιτραπέζιων παιχνιδιών (κυρίως του Trivial Pursuit). Σε κάθε ερώτηση μπορείτε να διαλέξετε μεταξύ πέντε πιθανών απαντήσεων, στις οποίες αντιστοιχούν κάποιοι πόντοι (50, 100 ή 150, ανάλογα με το επίπεδο δυσκολίας) που λειτουργούν και ως χρονόμετρο, αφού μειώνονται με την πάροδο του χρόνου. Αν απαντήσετε σωστά, θα πάρετε τους πόντους που αντιστοιχούν στις ερωτήσεις που προλάβατε να απαντήσετε, ενώ το παιχνίδι προσφέρει και κάποια bonuses για τον πρώτο που θα ολοκληρώσει το επίπεδο (όταν παίζετε μόνοι σας, θα πάρετε εσείς το bonus). Σε αυτό το σημείο όμως υπάρχει κάτι που μου έκανε αρνητική εντύπωση. Ετσι, όταν κάνετε λάθος σε μια ερώτηση, δεν σας δίνεται η σωστή απάντηση, με αποτέλεσμα όχι μόνο να γίνεται εκνευριστικό και βαρετό το παιχνίδι, αλλά και να μην είναι ενημερωτικό. Η υλοποίηση των προαναφερόμενων στην οθόνη του υπολογιστή είναι πολύ καλή. Τα γραφικά είναι όμορφα, με πολλά χρώματα και κάποια animations, ενώ υπάρχουν και βιντεοσκοπημένα στιγμιότυπα, όπως ο "παρουσιαστής" του παιχνιδιού που εμφανίζεται ορισμένες φορές για να ανακοινώσει κάποια απόφασή του σχετικά με την έκβαση του παιχνιδιού. Τα επίπεδα είναι όμορφα σχεδιασμένα, αν και θα μπορούσαν να είναι πιο προσεγμένα, ενώ στις ερωτήσεις υπάρχουν διάφορα videos και φωτογραφίες. Ο ήχος του Mind Grind δεν είναι τίποτα σπουδαίο, καθώς περιορίζεται σε λίγα ηχητικά εφέ και μουσικά κομμάτια. Το speech, όμως, είναι φοβερό και δεν έχει να ζηλέψει τίποτα από άλλες παραγωγές.



Η ιδανική σύντροφος για τον Dorsal είναι το (θηλυκού γένους) τέρας του Λοχ Νες. Αντε, και καλούς απογόνους...



Το βασικό menu του παιχνιδιού.

Το παιχνίδι μάς πρόσφερε η εταιρία Stoilas Multimedia, (Χαλκιδικής 85, Θεσσαλονίκη, τηλ.: 031-863555).

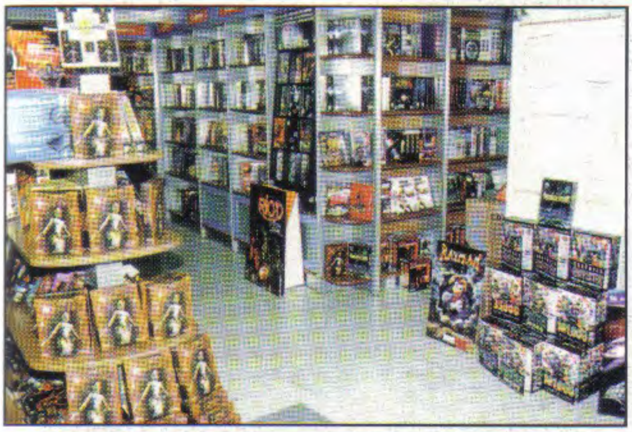
Του Γιάννη Βογιατζή

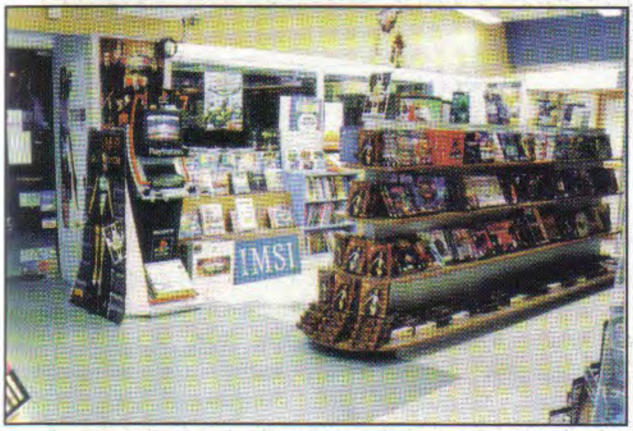
ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	GAMEPLAY	ΓΕΝΙΚΑ
65%	70%	62%	65%

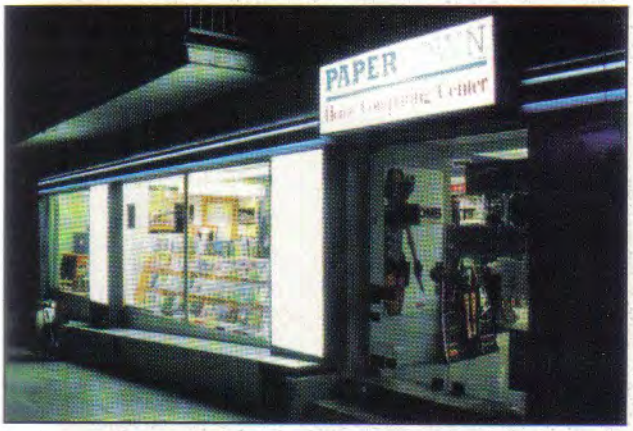
ΑΠΟΦΥΓΕΤΕ ΤΗΝ ΚΙΝΗΣΗ ΤΟΥ ΚΕΝΤΡΟΥ ΚΑΙ ΕΛΑΤΕ ΣΤΟ ΕΠΙΚΕΝΤΡΟ ΤΗΣ ΑΓΟΡΑΣ

PAPERTOWN

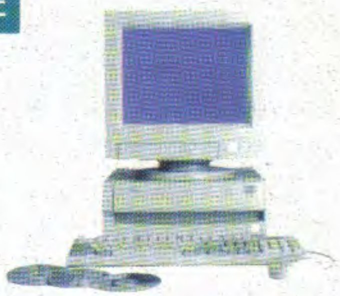
Home Computing Center







ΣΕ ΕΜΑΣ ΘΑ ΒΡΕΙΤΕ



HARDWARE

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ, ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ, SCANNERS, MODEMS ΚΑΙ ΜΕΓΑΛΗ ΠΟΙΚΙΛΙΑ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΩΝ



SOFTWARE

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΟΙ ΚΑΙ ΜΗ ΤΙΤΛΟΙ, ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΙ ΤΙΤΛΟΙ, PRODUCTIVITY, GAMES



INTERNET



PLAYSTATION

ΚΟΝΣΟΛΕΣ, ΑΞΕΣΟΥΑΡ, GAMES



ΚΙΝΗΤΗ ΤΗΛΕΦΩΝΙΑ

ΤΗΛΕΦΩΝΑ, ΑΞΕΣΟΥΑΡ, B-FREE

TELESTET

ΤΑ ΠΑΝΤΑ ΣΕ

ΕΝΑ ΦΙΛΙΚΟ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ ΑΠΟ ΕΞΕΙΔΙΚΕΥΜΕΝΟ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟ, ΣΕ ΠΟΛΥ ΚΑΛΕΣ ΤΙΜΕΣ
ΚΑΙ ΤΟ ΣΗΜΑΝΤΙΚΟΤΕΡΟ ΔΩΡΕΑΝ PARKING ΣΤΟ COSMOS CENTER (ΣΤΟ H.C.C. I).

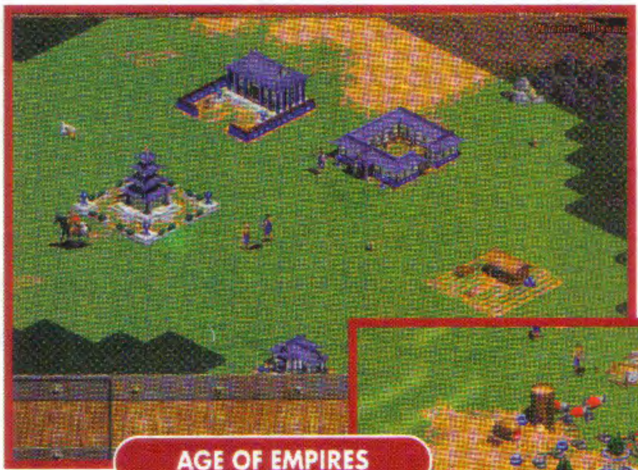
HOME COMPUTING CENTER I: PAPERTOWN, ΚΗΦΙΣΙΑΣ 35, ΑΜΠΕΛΟΚΗΠΟΙ (ΓΗΡΟΚΟΜΕΙΟ), ΤΗΛ.: 6493360

HOME COMPUTING CENTER II: Info café, ΔΗΜ. ΒΑΣΙΛΕΙΟΥ 5, Ν. ΨΥΧΙΚΟ, ΤΗΛ.: 6714902, infocafe@compulink.gr

HINTS & TIPS

Στη στήλη αυτή μπορείτε να βρείτε κόλπα και τεχνικές για τα δημοφιλέστερα παιχνίδια της αγοράς. Μην τα περιμένετε όμως όλα από εμάς! Ενεργοποιηθείτε! Περιμένουμε τις δικές σας επιστολές, με τα δικά σας Hints'n'Tips, στη διεύθυνση του περιοδικού ή, ακόμα πιο άμεσα, με e-mail στο user-id Argiris, για τα μέλη της CompuLink.

Επιμέλεια: Α. Γιαγιάς





AGE OF EMPIRES

AGE OF EMPIRES

Ενα από τα παιχνίδια στο οποίο αφιέρωσα πολλές ώρες κατά τις γιορτές ήταν το Age of Empires.

Πιστεύω ότι είναι το καλύτερο strategy των τελευταίων μηνών, καθώς περιέχει στοιχεία από τα πιο επιτυχημένα μέχρι σήμερα παιχνίδια στρατηγικής όπως τα Civilization 2 και Red Alert.

Ωστόσο, εν αντιθέσει με αυτά τα δύο παιχνίδια, είναι εξαιρετικά δύσκολο ακόμη και από τα πρώτα επίπεδα.

Ετσι, τα tips που ακολουθούν είναι βέβαιο ότι θα σας φανούν πολύ χρήσιμα.

Πατήστε Enter κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού και στο chat box, που θα ανοίξει, δώστε κάποιο από τα ακόλουθα cheats.

PEPPERONI PIZZA: +1.000 Food

QUARRY: +1.000 Stone

COINAGE: +1.000 Gold

WOODSTOCK: +1.000 Wood

HARI KARI: Αυτοκτονείτε

DIEDIEDIE: Πεθαίνουν άμεσα όλοι οι εχθροί σας

NOFOG: Ενεργοποιεί/Απενεργοποιεί τη λειτουργία FOG του παιχνιδιού

REVEAL MAP: Εμφανίζει όλο το χάρτη

RESIGN: Εγκαταλείπετε το παιχνίδι

VICTORY: Νίκη (μόνο για την demo έκδοση του παιχνιδιού, αλλά μπορεί να μη λειτουργήσει όλες τις φορές)

CAPITALISM PLUS

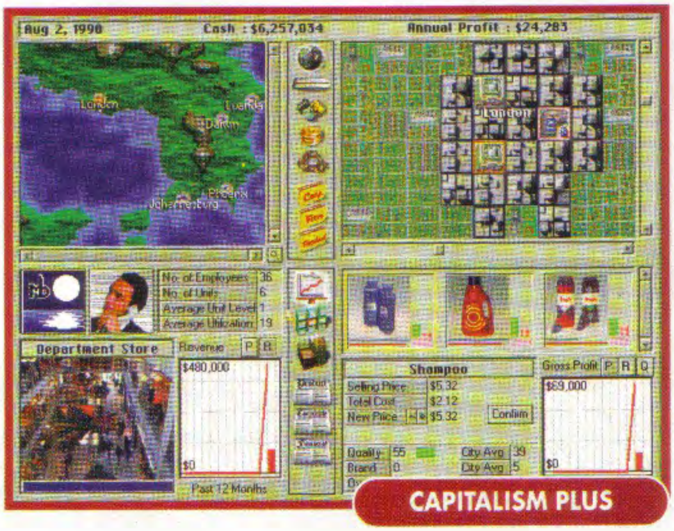
Οι φίλοι των παιχνιδιών στρατηγικής σίγουρα θα γνωρίζουν το Capitalism, το οποίο κυκλοφόρησε πριν από περίπου έναν χρόνο. Μέσω αυτού ο παίκτης προσπαθεί να ενταχθεί στο χώρο των επιχειρήσεων και του ανταγωνισμού που αναπτύσσεται μεταξύ αυτών. Πρόσφατα, εμφανίστηκε το Capitalism Plus, το οποίο δεν έχει σημαντικές διαφορές ως προς το gameplay από το πρώτο. Ωστόσο, όπως και ο προκάτοχός του, παρουσιάζει μεγάλη δυσκολία ως προς την ολοκλήρωση του. Προς βοήθειά σας, λοιπόν, ακολουθούν δύο πολύ χρήσιμα tips.

$$$***$$$: Παίρνετε 100.000.000

???*???:** Εχετε άμεσα την πλήρη τεχνολογία

NEED FOR SPEED 2: SPECIAL EDITION

Δεν πρόλαβε καλά-καλά να κυκλοφορήσει το Need for Speed 2 και εμφανίστηκε στα ράφια των καταστημάτων η Special Edition του. Οπως συνέβη και με την αντίστοιχη έκδοση του πρώτου παιχνιδιού, στην εν λόγω Special Edition περιλαμβάνονται κυρίως νέα αυτοκίνητα (ένα εξ αυτών θα μπορούσατε να το έχετε και στην κανονική έκδοση, εάν κερδίζατε το τουρνουά) και άλλες, δευτερεύουσας σημασίας, options. Οπως ήταν φυσικό, τα cheats που έχουμε ήδη δώσει



CAPITALISM PLUS

για την κανονική έκδοση του παιχνιδιού δεν λειτουργούν στη Special Edition. Συνεπώς, θα πρέπει να σας δώσουμε τους νέους κωδικούς που καλύπτουν αυτή την έκδοση. Δώστε οποιονδήποτε από τους ακόλουθους κωδικούς κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.

BOMBER: Bonus Car
TOMBSTONE: Bonus Car
FZR2000: Deluxe bonus car
HOLLYWOOD: Secret track
SLIP: Slow motion
RUSHHOUR: Επιταχύνει το παιχνίδι
PIONEER: Super Speed

X-CAR

Ενα από τα πιο πρόσφατα racing games είναι το X-Car, το οποίο όμως πέρασε σχεδόν απαρατήρητο, μια και δεν είχε κάτι το ιδιαίτερο να παρουσιάσει. Οσοι έχετε το παιχνίδι, σίγουρα θα βρείτε πολύ χρήσιμα τα cheat codes που ακολουθούν.

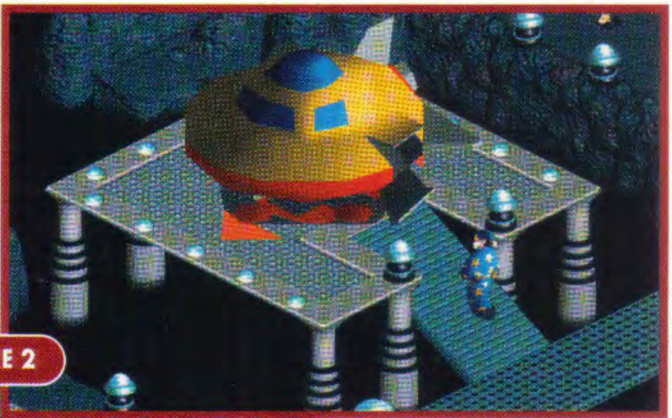
Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού δώστε κάποιον από τους παρακάτω κωδικούς.

Ctrl+Shift+F9: Επισκευή ζημιών
Ctrl+Shift+F8: Ρυθμίζει τα χρώματα στο χάρτη
Ctrl+Shift+F10: Black flay off

Επίσης, όταν επιλέγετε πίστα, κρατήστε πατημένο κάποιο από τα πλήκτρα S ή R για να διαλέξετε τον καιρό (Sunny: Λιακάδα, Rainy: Βροχή).

LITTLE BIG ADVENTURE 2

Αυτό το ιδιόμορφο action-adventure γνώρισε σημαντική επιτυχία τόσο στην πρώτη όσο και στη δεύτερη έκδοσή του, η οποία κυκλοφόρησε εντός του 1997. Οσοι έχετε προσπαθήσει να ολοκληρώσετε το δεύτερο παιχνίδι θα έχετε διαπιστώσει ότι είναι πολύ πιο δύσκολο έναντι του πρώτου. Μάλιστα, πολλοί από εσάς που διαθέτετε πρόσβαση στο Internet θα έχετε ήδη προμηθευτεί τη λύση του, η οποία κυκλοφορεί στα sites που ασχολούνται με παιχνίδια. Ωστόσο, όπως θα διαπιστώσετε στη συνέχεια, η ολοκλήρωσή του είναι πολύ δύσκολη ακόμη και όταν έχετε τη λύση μπροστά σας.





LITTLE BIG ADVENTURE 2

Για να βγείτε, λοιπόν, από τη δύσκολη θέση, εκτελέστε το ακόλουθο cheat. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού κρατήστε πατημένο το Shift και πληκτρολογήστε TWINSEN'S BACK. Κατ' αυτόν τον τρόπο θα πάρετε απεριόριστες ποσότητες για όλες τις προμήθειές σας. Η ολοκλήρωση του παιχνιδιού πλέον, σε συνδυασμό και με τη λύση, θα είναι ευκολότερη.

DUNGEON KEEPER

Ως γνωστόν, το Dungeon Keeper είναι ένα από τα λίγα παιχνίδια στα οποία μπορείτε να πάρετε το μέρος των "κακών", χωρίς αυτό βέβαια να σημαίνει ότι τα πράγματα γίνονται πιο εύκολα για εσάς (τουλάχιστον στο συγκεκριμένο παιχνίδι). Αντιθέτως, το Dungeon Keeper είναι αρκετά δύσκολο, κυρίως εάν δεν είστε γνώστες αυτού του είδους των παιχνιδιών. Για να βελτιώσετε κάπως τη "θέση" σας στο παιχνίδι, δοκιμάστε οποιοδήποτε από τα ακόλουθα tips. Καταρχήν, μπορείτε να θυσιάσετε ένα Bile Demon, ένα Mistress και ένα Troll στο ναό σας, προκειμένου να πάρετε ένα Horned Raper από τους θεούς. Επίσης, μπορείτε να θυσιάσετε ένα Imp για να μειώσετε την τιμή κάθε Imp στα 300. Τέλος, εάν έχετε γενικά κολλήσει και χρειάζεστε βοήθεια, πατήστε το πλήκτρο Enter και θα εμφανιστεί το Cheat menu, όπου μπορείτε να κάνετε όποια αλλαγή θέλετε.

HEXEN 2

Τις τελευταίες μέρες του 1997 κυκλοφόρησε το Quake 2, το οποίο, απ' ό,τι φαίνεται, θα αποτελέσει και πάλι ορόσημο στο χώρο των Doom-clones παι-



HEXEN 2

HINTS & TIPS



HEXEN 2

χνιδιών. Μέχρι την κυκλοφορία του, όμως, το παιχνίδι που κυριαρχούσε στο χώρο ήταν το Hexen 2. Οπως ίσως θα γνωρίζετε, πρόκειται για τη συνέχεια του γνωστού παιχνιδιού, η οποία έχει καλύτερο gameplay, μεγαλύτερα levels και φυσικά πολύ βελτιωμένα γραφικά. Οπως και τα περισσότερα παιχνίδια της κατηγορίας του, διαθέτει μία σειρά από cheat codes που σας επιτρέπουν να παρέμβετε δυναμικά στο gameplay. Ολοι αυτοί οι κωδικοί, λοιπόν, τίθενται πλέον στη διάθεσή σας μέσω της αγαπημένης στήλης σας.

God: God mode on/off

Noclip: No clipping on/off

Notarget: Οι εχθροί δεν σας αναγνωρίζουν (on/off)

Changelevel x: Πηγαίνετε σε άλλο level (όπου x το όνομα)

Restart: Ξεκινάτε από την αρχή το level

Name x: Αλλάζετε το όνομά σας (x = το όνομά σας)

Give h x: Παίρνετε υγεία (x είναι ο αριθμός που θέλετε, με μέγιστο το 999)

Give 2: Παίρνετε δύο όπλα

Give 3: Παίρνετε τρία όπλα

Give 4: Παίρνετε τέσσερα όπλα

Impulse 9: Ολα τα όπλα και mana

Impulse 14: Παίρνετε ένα sheep

Impulse 23: Φακός

Impulse 43: Ολα τα όπλα, mana και αντικείμενα

Impulse 44: Πετάτε ένα αντικείμενο



Impulse 13: Σηκώνετε αντικείμενο

Impulse 100: Χρησιμοποιείτε το φακό

Impulse 101: Χρησιμοποιείτε το Quartz Flask

Impulse 102: Χρησιμοποιείτε το Mystic Urn

Impulse 103: Χρησιμοποιείτε το Krater

Impulse 104: Χρησιμοποιείτε το Chaos Device

Impulse 105: Χρησιμοποιείτε το Tome of Tower

Impulse 106: Χρησιμοποιείτε το Summon Stn

Impulse 107: Χρησιμοποιείτε το Invisibility

Impulse 108: Χρησιμοποιείτε το Glyph

Impulse 109: Χρησιμοποιείτε τις μπότες

Impulse 110: Χρησιμοποιείτε το Repulsion

Impulse 111: Χρησιμοποιείτε το No Peep

Impulse 112: Χρησιμοποιείτε το Ring of Flight

Impulse 113: Χρησιμοποιείτε το Force Cube

Impulse 114: Χρησιμοποιείτε το Icon Defn

Chase-active 1: chase mode (κάμερα)

MASTER OF ORION 2

Σε αυτό το παιχνίδι σάς δίνεται η ευκαιρία να γίνετε παγκοσμίως κυρίαρχοι, με τη διαφορά όμως ότι οι εχθροί σας δεν είναι διατεθειμένοι να σας το επιτρέψουν.

Θα σας χρειαστεί, λοιπόν, μία μικρή βοήθεια, την οποία και σας προσφέρουμε απλόχερα, καθώς δεν πρέπει να αφήσουμε να μας καταβάλουν οι εξωγήινες φυλές.

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού δώστε κάποιο από τα παρακάτω.

ALT+moola: 1.000 έξτρα credits

ALT+menlo: Ολοκληρώνετε την παρούσα έρευνα

ALT+einstein: Τελειώνετε την ανακάλυψη όλων των πιθανών μη προηγμένων τεχνολογιών

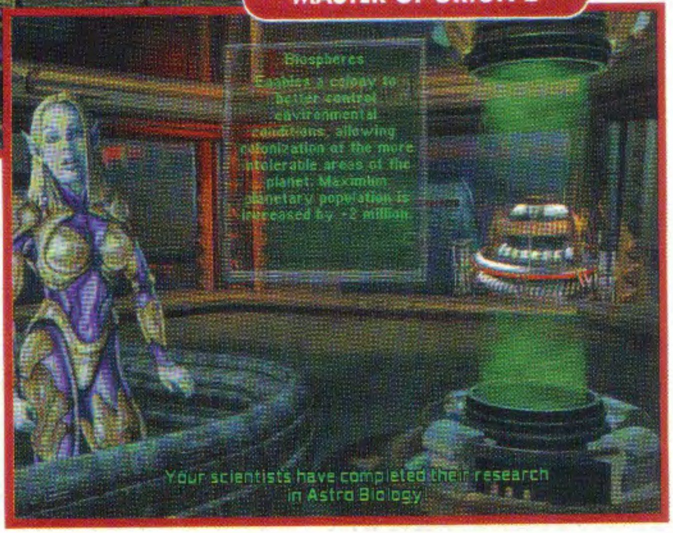
ALT+iseeall: Βλέπετε τι γίνετε παντού

ALT+canbonlyl: Κηρύσσετε άμεσα τον πόλεμο προς όλους

ALT+crunch: Χρησιμοποιήστε το στην οθόνη του πλανήτη και ο χρόνος κατασκευής θα είναι ένας γύρος

■

MASTER OF ORION 2




CYRIX Media GX
For Home PC
By GLOBAL
T.V.
Media GX
Inside
6.15%
4 ΣΕ 1
MAIN BOARD, CPU, VGA & SOUND CARD
Specification
CPU 133/180 & MMX 200 By Cyrix
SVGA Card Support 1280 x 1024
Sound Card Compatible Sound Blaster
Game Port
Εξοδο για TV MONITOR
GLOBAL
γνώμη
ΠΑΡΑΓΩΓΗ ΚΑΙ ΠΡΟΩΘΗΣΗ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ
ΑΚΑΔΗΜΙΑΣ: ΦΩΤΟΜΗΧΑΝΙΚΗ, ΤΗΛ.: 3824467, ΣΤΟΥΡΝΑΡΑ: ΓΡΑΜΜΗ, ΤΗΛ.: 3833357, ACOM, ΤΗΛ.: 3838795, ΑΓ. ΔΗΜΗΤΡΙΟΣ: TEST, ΤΗΛ.: 9885396, ΑΙΓΑΛΕΩ: DCS, ΤΗΛ.: 5313598, INFOCOM, ΤΗΛ.: 5390260, SILICON, ΤΗΛ.: 5397071, ΑΜΠΕΛΟΚΗΠΟΙ: INFOTEL, ΤΗΛ.: 6496172, ΑΝΔΡΙΑΚΗ, ΤΗΛ.: 6480501, ΑΡΓΥΡΟΥΠΟΛΗ: ΓΡΑΜΜΗ, ΤΗΛ.: 9957657, KIM, ΤΗΛ.: 9952410, MICROCHIP, ΤΗΛ.: 9961945, ΑΧΑΡΝΑΙ: GENCOME, ΤΗΛ.: 2444261, ΚΑΛΛΙΘΕΑ: ΓΡΑΦΟΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ, ΤΗΛ.: 9587359, ITCC, ΤΗΛ.: 9564858, GATE, ΤΗΛ.: 9522552, ΚΗΦΙΣΙΑ: ASTRA, ΤΗΛ.: 6205339, ΚΟΛΩΝΟΣ: T&K, ΤΗΛ.: 5251942, ΚΟΡΥΔΑΛΛΟΣ: ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ ΠΕΙΡΑΙΑ, ΤΗΛ.: 4971584, ΝΙΚΑΙΑ: SYMMETRY, ΤΗΛ.: 4922813, MICROCHIP, ΤΗΛ.: 4945520, Ν. ΙΩΝΙΑ: SILICON, ΤΗΛ.: 2720091, Ν. ΣΜΥΡΝΗ: MICROCHIP, ΤΗΛ.: 9311313, TECHNICOM, ΤΗΛ.: 9309876, ΠΑΓΚΡΑΤΙ: SIMPLEX, ΤΗΛ.: 7217348, ΠΕΙΡΑΙΑΣ: ACOM, ΤΗΛ.: 4225207, MICROCHIP, ΤΗΛ.: 4280145, SILICON, ΤΗΛ.: 4297801, ΜΥΤΙΛΗΝΗ: SILICON, ΤΗΛ.: 23911, ΡΟΔΟΣ: ΚΕΝΤΡΟ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ, ΤΗΛ.: 73402
ΠΑΡΑΓΩΓΗ ΚΑΙ ΠΡΟΩΘΗΣΗ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ
ΚΑΛΛΙΘΕΑ: ΠΛΑΤΩΝΟΣ 24 176 73 ΤΗΛ. 9524763, 9520042, 9578721-2 FAX: 9512382
CE
ISO-9002

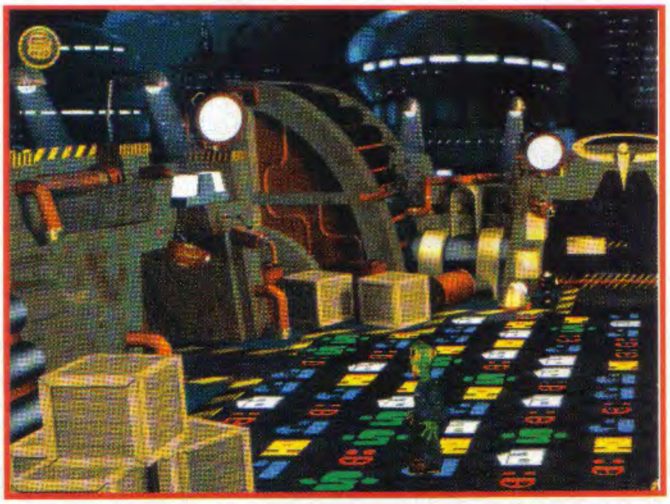
Εχω δεχθεί -κυρίως μέσω e-mail- πάρα πολλά γράμματα που αναφέρονται στο "The Feeble Files". Φαίνεται ότι τελικά το παιχνίδι σας άρεσε αρκετά και συνάμα σας δυσκόλεψε σε σημαντικό βαθμό. Καθώς η λύση του είναι εξαιρετικά μεγάλη για να παρουσιαστεί μέσω της στήλης, εστιάζω την προσοχή μου στα δύο σημεία του παιχνιδιού που φαίνεται -και δικαιολογημένα- ότι σας βασανίζουν ΠΑΡΑ ΠΟΛΥ...

• του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

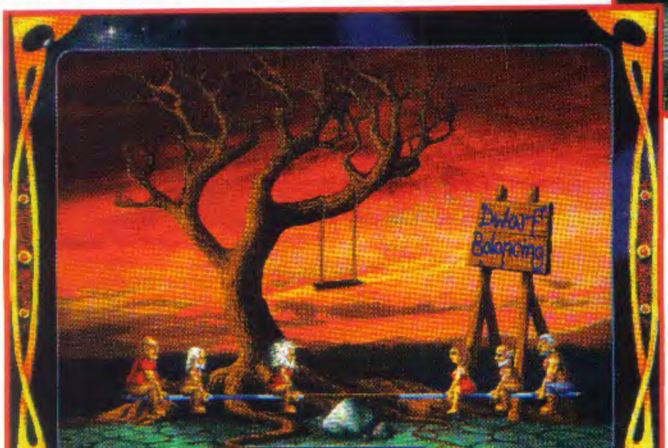
THE FEEBLE FILES

Ο ΣΠΥΡΟΣ ΛΟΪΣΙΟΣ ρωτά τι κάνει στην οθόνη με το γρίφο στο πάτωμα, στο οποίο φθάνει αφού δραπετεύσει από το κελί του, ανατινάξει τη σχάρα που βρίσκεται δίπλα σε μία πόρτα στο κεντρικό και τεράστιο δωμάτιο της φυλακής (χρησιμοποιώντας τα dolls που παίρνεις από το σημείο όπου συναντάς την Dolores) και μπει μέσα σε αυτήν.

Ο λόγος για το γρίφο για τη λύση του οποίου πρέπει να περάσεις απέναντι, πατώντας στα ειδικά "πλακάκια" τα οποία αλλάζουν συνεχώς χρώματα. Θυμίζει πάρα πολύ αυτόν στο τέλος του παιχνιδιού Indiana Jones and the Last Crusade, μέσα στο ναό. Η βασική λογική του γρίφου είναι να προσέξεις ότι η σειρά με την οποία αλλάζουν τα χρώματα είναι η εξής: λευκό, κόκκινο, κίτρινο και πράσινο. Εσύ λοιπόν πρέπει να προχωράς μπροστά, πίσω ή στο πλάι, τηρώντας πάντοτε τη συγκεκριμένη ακολουθία χρωμάτων, ώσπου να περάσεις απέναντι. Η καταγραφή της σωστής σειράς των κινήσεων δεν είναι καθόλου εύκολη υπόθεση, διότι βασικά βλέπεις το πάτωμα και τα πλακάκια που αλλάζουν χρώματα υπό μία παράξενη γωνία. Θα προσπαθήσω, λοιπόν, να περιγράψω αυτές τις κινήσεις. Πρέπει να έχεις υπόψη ότι, όταν πατάς πάνω σε ένα από τα έγχρωμα πλακάκια, μπορείς κατά βάση να κινηθείς σε δύο πλακάκια μπροστά, δύο στο πλάι και δύο πίσω σου. Πρόσεξε επίσης ότι τα πλακάκια δεν είναι πλήρως ευθυγραμμισμένα. Ετσι, αποκαλώ ως Μπροστά αυτό που βρίσκεται προς τ' αριστερά όπως κοιτάζεις την οθόνη, Αριστερά εκείνο που είναι προς το κάτω μέρος της, Δεξιά αυτό που βρίσκεται προς το επάνω μέρος της και Πίσω εκείνο προς τα δεξιά της.







Ξεκινώντας, λοιπόν, στο δωμάτιο αυτό, κάνε κλικ σε ένα από τα πλακάκια. Ηλεκτρίζεσαι, όλα φωτίζονται και εσύ πηγαίνεις λίγο προς τα πίσω. Βάσει των προαναφερομένων τώρα πήγαινε: Μπροστά στο ΛΕΥΚΟ, Μπροστά και λίγο Αριστερά όταν αυτό είναι ΚΟΚΚΙΝΟ, Μπροστά και λίγο Αριστερά όταν αυτό είναι ΚΙΤΡΙΝΟ, στο Πλάι και προς τα Κάτω όταν αυτό είναι ΠΡΑΣΙΝΟ, Πίσω και προς τα Κάτω όταν αυτό είναι ΛΕΥΚΟ, Πλάι και προς τα Κάτω όταν αυτό είναι ΚΟΚΚΙΝΟ, Μπροστά και λίγο Αριστερά όταν αυτό είναι ΚΙΤΡΙΝΟ, Πλάι και προς τα Κάτω όταν αυτό είναι ΠΡΑΣΙΝΟ, Μπροστά και λίγο Δεξιά όταν αυτό είναι ΛΕΥΚΟ, Πλάι και προς τα Πάνω όταν αυτό είναι ΚΟΚΚΙΝΟ, Μπροστά και λίγο Δεξιά όταν αυτό είναι ΚΙΤΡΙΝΟ, Μπροστά και λίγο Αριστερά όταν αυτό είναι ΠΡΑΣΙΝΟ, Πλάι και προς τα Κάτω όταν αυτό είναι ΛΕΥΚΟ, Πλάι και προς τα Κάτω όταν αυτό είναι ΚΟΚΚΙΝΟ, Μπροστά και λίγο Αριστερά όταν αυτό είναι ΚΙΤΡΙΝΟ, Πλάι και προς τα Κάτω όταν αυτό είναι ΠΡΑΣΙΝΟ, Μπροστά στο ΛΕΥΚΟ, Πλάι και προς τα Πάνω όταν αυτό είναι ΚΟΚΚΙΝΟ, Πλάι και προς τα Πάνω όταν αυτό είναι ΚΙΤΡΙΝΟ, Πίσω και προς τα Πάνω όταν αυτό είναι ΠΡΑΣΙΝΟ, Μπροστά και λίγο Δεξιά όταν αυτό είναι ΛΕΥΚΟ, Πλάι και προς τα Πάνω όταν αυτό είναι ΚΟΚΚΙΝΟ, Μπροστά και λίγο Αριστερά όταν αυτό είναι ΚΙΤΡΙΝΟ, Μπροστά και λίγο Αριστερά όταν αυτό είναι ΠΡΑΣΙΝΟ, Πλάι και προς τα Πάνω όταν αυτό είναι ΛΕΥΚΟ, Πλάι και προς τα Πάνω όταν αυτό είναι ΚΟΚΚΙΝΟ, Πλάι και προς τα Πάνω όταν αυτό είναι ΚΙΤΡΙΝΟ, Μπροστά και λίγο Δεξιά όταν αυτό είναι ΠΡΑΣΙΝΟ και τώρα, επιτέλους, πάτα έξω και πέρασες.

Για το ίδιο adventure ο ΣΠΥΡΟΣ ΣΕΪΜΕΝΗΣ ρωτά πώς μπορεί να περάσει τα arcade games που παίζεις στο Arcade, στο Metro Prime, λίγο μετά την επιστροφή σου από τον πλανήτη με τους ιθαγενείς (σε αυτόν πέφτεις, αφού "χτυπηθεί" το σκάφος με το οποίο δραπετεύεις μαζί με την Dolores).

Χμ... Ενα από τα σημεία του παιχνιδιού που αποτελούν εφιάλτη για το χρήστη-παίκτη. Δεν ξέρω αν ο Σπύρος ρωτά για κάποιο ειδικό cheat mode, το οποίο σου επιτρέπει να περνάς τα παιχνίδια αυτά. Αν ρωτά για κάτι τέτοιο, ειλικρινά δεν ξέρω. Επειδή, όμως, "έφαγα" ένα ολόκληρο απόγευμα (περί τις 8 ώρες) μέχρι να καταφέρω να περάσω το συγκεκριμένο σημείο, και αφού το μόνο που δεν έκανα ήταν "χαρακίρι" από τα νεύρα μου, μπορώ να σας δώσω συγκεκριμένες συμβουλές. (Η απόλυτη ειρωνεία: Οταν για τις ανάγκες αυτού του άρθρου φόρτωσα ξανά το παιχνίδι για να τραβήξω φωτογραφίες, ξανάπαιξα τα παιχνίδια αυτά. Παίζοντας ΜΟΝΟ μία φορά, κέρδισα και τα πέντε στη σειρά, συγκεντρώνοντας έτσι τα 500 πολύτιμα tokens!!! Γκρρρ...)

Καταρχήν, πρέπει να κερδίσεις περί τα 500 tokens. Επίσης, ένα αρνητικό σημείο εντοπίζεται στο ότι, όταν κάνεις LOOK/EXAMINE τα tokens στο inventory, το πρόγραμμα ΔΕΝ σου λέει πόσα ακριβώς έχεις. Μόνο όταν περάσεις το όριο που χρειάζεσαι, σου λέει κάτι για έναν "κώδικα που παραβίασες" κ.λπ. Τα παιχνίδια που θα αντιμετωπίσεις είναι έξι: Balacing, Frog, Banging, Pairs, Stew και Coins. Τα αναφέρω κατά σειρά ευκολίας, με την οποία τουλάχιστον εγώ τα αντιμετώπισα. Στο Balacing δες τη φωτογραφία που δημοσιεύεται στις σελίδες αυτές. Κάθε φορά είναι το ίδιο. Το Frog είναι μία ΠΟΛΥ ΕΥΚΟΛΗ έκδοση του δικού μας "παπά". Απλώς πρέπει να παρακολουθείς προσεκτικά το καπέλο με το βατράχι και θα το βρεις, καθώς τα καπέλα "γυρνάνε" πολύ αργά. Στο Banging κάνε το εξής: Πάρε χαρτί και μολύβι και αρίθμησε από αριστερά προς δεξιά από το 1 έως το 6.

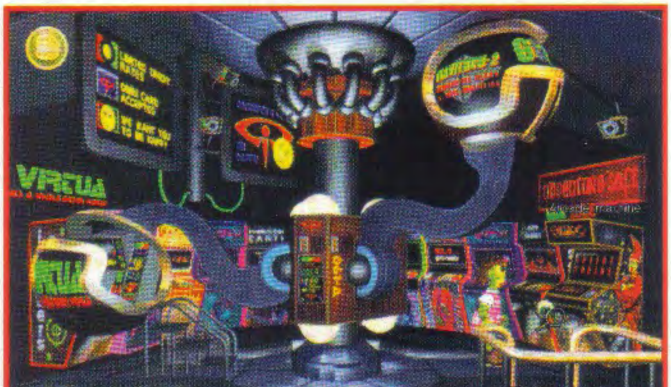




Εν συνεχεία, πρέπει να καταγράφεις τι αριθμό-κεφάλι χτυπά κάθε φορά (π.χ. 3, 3, 4, 6). Καταγράφοντας τις κινήσεις που κάνει κάθε φορά, μπορείς να τις αναπαραστήσεις ΠΑΡΑ ΠΟΛΥ ΕΥΚΟΛΑ.

Στο Pairs πρέπει να βρεις τα ομοειδή ζευγάρια. Εδώ, λοιπόν, κάνε προσεκτικά τα εξής: Πολύ γρήγορα και προτού αναποδογυρίσουν οι κάρτες, κατάγραψε ΜΟΝΟ 3 από τα ζευγάρια που βλέπεις. Προτείνω μόνο τρία, διότι μπορείς να τα συγκρατήσεις εύκολα. Αφού τα βγάλεις από τη μέση, μετά έχεις όλο τον απαιτούμενο χρόνο να βρεις και τα υπόλοιπα. Εγώ, ακολουθώντας τη μέθοδο αυτή, ΔΕΝ έχασα ΠΟΤΕ. Και ερχόμαστε στα δύο δύσκολα και τελευταία. Τα νομίσματα (αναποδογύρισέ τα όλα εκτός από ένα) κατόρθωσα να τα βγάζω μία στις έξι φορές που δοκίμαζα. Δεν είμαι σίγουρος αν έχουν πάντοτε λύση. Ο χρονικός περιορισμός που έχεις δεν σου επιτρέπει να μελετήσεις κάθε θέση για πολύ. Το καζάνι με τα συστατικά που πρέπει να βάλεις, το έβγαλα μόνο τέσσερις φορές συνολικά. Ο χρονικός περιορισμός ήταν και είναι για μένα απαγορευτικός για κάθε προσπάθεια δημιουργικής σκέψης και ανάλυσης. Τι έκανα, τελικά, για να κερδίσω το παιχνίδι; Καταρχήν, όπως γράφω και παραπάνω, αν κερδίσεις πέντε παιχνίδια στη σειρά, κερδίζεις τα 500 πολυπόθητα tokens. Εγώ προσπαθούσα να κερδίσω τρία παιχνίδια στη σειρά. Μόλις τα κέρδιζα (στην περίπτωση αυτή μαζεύεις 100 tokens), τα έπαιρνα και έκανα αμέσως SAVE. Συνέχιζα κάνοντας RESTORE κάθε φορά που έχανα, ενώ ΜΟΛΙΣ κέρδισα πάλι τρία συνεχόμενα, πήρα τα 100 νέα tokens και έκανα ξανά ΑΜΕΣΩΣ SAVE. Ετσι, συγκέντρωσα 200 tokens. Συνέχισα με τη μέθοδο αυτή, ώπου μάζεψα και τα 500 tokens που χρειάζονται. Οντας σε θέση να ολοκληρώνω σίγουρα τα τέσσερα πρώτα από το σύνολο των έξι παιχνιδιών, ήταν απλώς ζήτημα τύχης να μου βγάλει τρία από αυτά συνεχόμενα. Φυσικά, ΔΕΝ ριψοκινδύνευα ένα τέταρτο στη σειρά παιχνίδι, αλλά έπαιρνα τα 100 tokens και έκανα αμέσως SAVE.

Με όλα αυτά, όμως, τέλειωσε και αυτό το άρθρο. Περισσότερα τον άλλο μήνα. ■

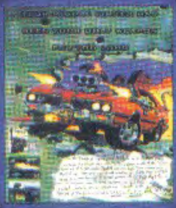


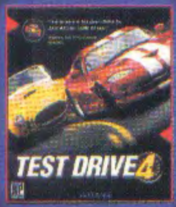
VERTIGO
MULTIMEDIA & CD-ROM

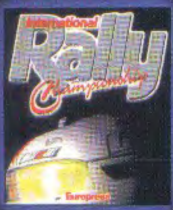
Racing Games


Grand Theft Auto
12.900

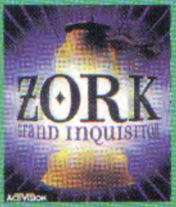

Need for Speed SE
11.500


Streets of Sim City
11.900


Test Drive 4
11.900


International Rally Championship
11.200

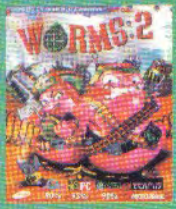
Major Releases this month



ZORK Grand Inquisitor

Ενώστε τις δυνάμεις σας με τους κατοίκους των γύρω περιοχών εναντίων της σατανικής μαγείας και εξουσίας του Grand Inquisitor, στον αγώνα σας να επαναφέρετε τη δικαιοσύνη και την ειρήνη. Το Zork Grand Inquisitor είναι μια εκπληκτική επική περιπέτεια, με μοναδικά 3D γραφικά, πρωτότυπη μουσική, γεμάτη μυστήριο και δράση.

12.500



WORMS 2 by Microprose

Τα μονάδικά Worms επιστέφουν, αυτή τη φορά πιό δυνατά και πιό εξοπλισμένα. Οδηγήστε την ομάδα των Worms σας στη νίκη, χρησιμοποιόντας την εξυπνάδα και τις στρατηγικές σας ικανότητες καθώς και ένα απέραντο οπλοστάσιο από δεκάδες διαφορετικά όπλα.

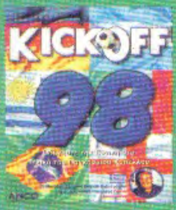
11.800



QUAKE 2 by Activision

Το action game θρύλος στο χώρο των PC αποκτά και συνέχεια. Ήρθε το Quake 2, αυτή τη φορά με απίθανα 3D γραφικά, μεγαλύτερα και περισσότερα levels, εκπληκτικά ηχητικά εφφέ και μουσική, βελτιωμένες ρουτίνες τεχνιτής νοημοσύνης, καθώς και με υποστήριξη 3D καρτών και multiplayer gaming μέσω δικτύου, Internet ή Modem.

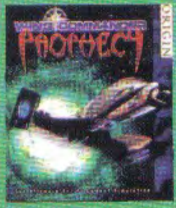
13.200



KICK OFF 98 by Anco

Ετοιμάσου να παίξεις μπάλα όπως δεν έπαιξες ποτέ. Το KickOff 98 έχει όλη τη δράση και τη συγκίνηση του μεγαλύτερου ποδοσφαιρικού γεγονότος στον κόσμο. Με νέα 3D μηχανή που δεν απαιτεί 3D κάρτα, εκπληκτικά γραφικά και κίνηση και φυσικά με τον εκπληκτικό σχολιασμό του Γιάννη Διακογιάννη, το KickOff 98 θα σας καταπλήξει.

13.000



Wing Commander 5 The Prophecy

Επιτέλους η πέμπτη συνέχεια του Wing Commander που όλοι περιμέναμε είναι γεγονός. Και αυτή τη φορά είναι σίγουρα ότι καλύτερο έχετε δεί ποτέ.
"Awesome... This looks set to blow all other space games away." PC GAMER.

12.900

Simulation Games


Flight Unlimited
12.300

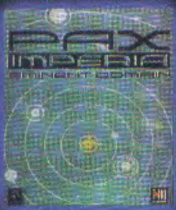

F-22 Raptor by NovaLogic
12.500

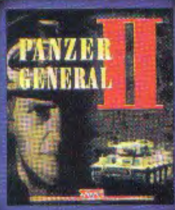

F-22 Air Dominance Fighter
12.400

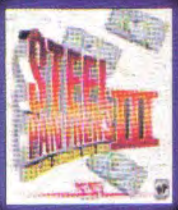

Joint Strike Fighter
12.500


Apache Longbow 2
11.900

Strategy Games

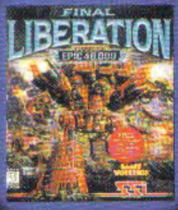

Pax Imperia 2 Eminent Domain
11.900


Panzer General 2
9.900


Steel Panthers 3
10.900


MYTH
12.400


WarWind 2 human onslaught
10.900


Final Liberation
10.500



Disney's Titles
Μαγική Δημιουργία
15.400
ΗΡΑΚΛΗΣ Ζωντανό Παραμύθι
15.600
Action Game ΗΡΑΚΛΗΣ
14.200
Championship Manager 98
9.600
Blade Runner
12.400
Η μεγαλύτερη ποικιλία cd-rom τίτλων!
Όλες οι τελευταίες κυκλοφορίες σε Αμερική και Ευρώπη.
Εκπαιδευτικοί και Επιστημονικοί τίτλοι, λεξικά, ξένες γλώσσες, Adult,
και φυσικά, GAMES στις καλύτερες τιμές...!!!
Οι καλύτερες τιμές σε λιανική και χονδρική πώληση.
Αποστολές σε ολόκληρη την Ελλάδα!
Με ένα μόνο τηλεφώνημα στα 3824536, 3806801 και 3832500,
μπορείτε να παραγγείλετε τον τίτλο της επιλογής σας,
χρησιμοποιώντας την πιστωτική σας κάρτα ή με αντικαταβολή,
και με την ελάχιστη επιβάρυνση για έξοδα αποστολής και
συσκευασίας. Παράδοση εντός μιας εργάσιμης ημέρας!
Όλοι οι τίτλοι είναι διαθέσιμοι άμεσα.
Δωρεάν Αποστολή Καταλόγου.
Με ένα τηλεφώνημα στο 3806801
Δεκτές όλες οι πιστωτικές κάρτες.
Τεχνική Υποστήριξη.
Strategy Games
Age of Empires
15.900
Κρίση στο Αιγαίο
8.900
Dark Reign
12.500
Total Annihilation
11.900
Action Games
I - War
11.400
Heavy Gear
12.500
G Police
12.000
Tomb Raider 2
12.200
Ελληνικές Εκδόσεις
ΤΑΡΩ
7.600
Οι Μύθοι του Αισώπου
8.900
Playboy Συλλεκτικό
11.000
Εγκυκλοπαίδεια 2002 - 1998
32.000
Ελληνική Μυθολογία
23.300
Άτλαντας της Ελλάδας
6.600
Various Games
Virtual Pool 2
11.800
Men in Black
12.000
Τα 50 καλύτερα Ελληνικά παιχνίδια
8.900
ChessMaster 5500
10.000
Turok Dinosaur Hunter
11.900
VERTIGO, Μπόταση 6, Αθήνα (Πολυτεχνείο) -- Τηλ. 3824536, 3806801, 3832500 Fax : 3806801

THE CURSE OF MONKEY ISLAND

MISSION ACCOMPLISHED!

Οσοι πιστοί του Monkey Island από την ένδοξη εποχή που μεσουρανούσε η Amiga προσέλθετε. Ο παλιόφιλος Guybrush Threepwood, ο ήρωας των θαυμάσιων adventures της σειράς, επιστρέφει σε μία περιπέτεια ενάντια στον τρομερό πειρατή-φάντασμα LeChuck. Οπλίστε το... μυαλό σας και ξεκινήστε με τη βοήθεια της λύσης που σας προσφέρουμε στη συνέχεια.

Του Ιορδάνη Ασλανίδη
jasla@compulink.gr



Καταρχήν, να ξεκαθαρίσουμε ένα πράγμα: το παιχνίδι είναι πράγματι ΜΕΓΑΛΟ. Ξεχάστε τη συνηθισμένη διάρκεια των πιο πρόσφατων παραγωγών. Η δράση του, αν και μοιάζει ατελείωτη, είναι απολαυστική. Οσοι ασχολούνται από παλιά με το χώρο θα αισθανθούν ξεχασμένες συγκινήσεις που μόνο η LucasArts μπορεί να προσφέρει.

Το παιχνίδι προσφέρει δύο επίπεδα δυσκολίας: το απλό και το Mega Monkey. Η λύση των επιπλέον γρίφων του δεύτερου αναγράφεται πάντα στις σχετικές παρενθέσεις. Τα υπόλοιπα είναι κοινά.



1ο ΜΕΡΟΣ

Ξεκινώντας, πάρτε το ramrod από το βάθος και μιλήστε στο μικρό πειρατή μέχρι να... βάλει τα κλάματα.

Πάρτε το γάντζο του και συνδυάστε τον με το ramrod. Χρησιμοποιήστε το κανόνι για να βυθίσετε τις βάρκες με τους σκελετούς και μετά κοιτάξτε από το παράθυρο.

Χρησιμοποιήστε το συνδυασμό ramrod-hook για να πάρετε ό,τι μπορείτε από τη θάλασσα. Μέσα, κόψτε με το σπαθί το σκοινί του κανονιού και χρησιμοποιήστε πάλι το κανόνι.

Στο δωμάτιο με τους θησαυρούς πάρτε το bag και το ring. Χρησιμοποιήστε το ring στο porthole.

2ο ΜΕΡΟΣ

Πάρτε το ember και πηγαίνετε στο βάλτο. Μιλήστε στο Murray, το σκελετό, και μπείτε μέσα. Πάρτε την καρφίτσα από την κούκλα-βουντού και χρησιμοποιήστε τα nickels στη μηχανή με τις τσίχλες αριστερά. (Mega Monkey - Πάρτε το paste από κάτω.) Τραβήξτε τον αλιγάτορα και μιλήστε στη γυναίκα που θα εμφανιστεί.

Πηγαίνετε στην πόλη. Μπείτε στο θέατρο (το κτίριο με το ρολόι) από την πλαϊνή πόρτα στα αριστερά. (Mega Monkey - Κοιτάξτε στο παλτό και ανοίξτε την τσέπη του.) Πάρτε από το παλτό το dandruff και το γάντι.

Πάρτε το wand από το τραπέζι και χρησιμοποιήστε το στο μαγικό καπέλο. Πάρτε το βιβλίο και κοιτάξτε το για να μάθετε ότι είναι ένα εγγαστρίμυθο βιβλίο! Πηγαίνετε δεξιά στη σκηνή, μιλήστε και στους δύο εκτελεστές και μετά φύγετε. Πηγαίνετε στο κουρείο (το κτίσμα κάτω δεξιά στην πόλη). (Mega Monkey- Σπρώξτε τον Cutthroat Bill δύο φορές.)

Πάρτε το jawbreaker από κάτω. Χρησιμοποιήστε το lice στη χτένα, όταν ο κουρέας την αφήνει κάτω. Δεχθείτε ένα κούρεμα και χρησιμοποιήστε το μοχλό.

Πάρτε το rock και ξαναχρησιμοποιήστε το μοχλό για να





πάρετε το ψαλίδι. Επαναλάβετε όσες φορές χρειάζεται για να το καταφέρετε. Φύγετε και πηγαίνετε στα αριστερά της πόλης, στο δεξί μέρος του παραπήγματος με τις λεμονάδες. Χρησιμοποιήστε το ψαλίδι στα λουλούδια μεταξύ των δύο μαγαζιών.

Χρησιμοποιήστε ξανά το ψαλίδι και μπείτε στο άνοιγμα. Δείτε την πινακίδα και πάρτε ό,τι μπορείτε στο σημείο όπου βρίσκεται περίπου το αριστερό σας πόδι (3 φορές). Χρησιμοποιήστε το λουλούδι στο marple syrup και το μείγμα στο κεφάλι του φιδιού. Πάρτε ένα καλάμι και ένα αγκάθι και συνδυάστε τα. Συνδυάστε το μπαλόνι με το rock και φυσήξτε το μπαλόνι. Σπάστε το με το φυσοκάλαμο που φτιάξατε. Πηγαίνετε στο chicken restaurant, μιλήστε στον ξανθογένη και πάρτε ένα μπισκότο από δεξιά. Σπρώξτε τον πελάτη και πάρτε το μαχαίρι. Δώστε το jawbreaker στον εστιάτορα, δώστε του τσίχλα και σπάστε τη φούσκα με την καρφίτσα. Πάρτε την κάρτα από το τραπέζι και το δόντι.

Πηγαίνετε στο κουρείο. (Mega Monkey - Φάτε το μπισκότο, χρησιμοποιήστε τα maggots στο κοτόπουλο και πάρτε την κάρτα. Μασήστε τσίχλα, πάρτε το δόντι και συνδυάστε το με τη μασημένη τσίχλα. Φυσήξτε το μπαλόνι, μασήστε την τσίχλα με το δόντι και πάρτε τα biscuit cutter και pan. Βγείτε έξω, χρησιμοποιήστε το pan στο βούρκο και πηγαίνετε στο κουρείο.)

Χρησιμοποιήστε το γάντι στον Van Helgen. Κλείστε το μεσαίο κουτί και διαλέξετε το banjo για να μονομαχήσετε. Σημειώστε τις ξεχωριστές νότες που παίζει στο τέλος κάθε κομματιού για να τις επαναλάβετε. Οταν αρχίσει να παίζει, πίσω από το κεφάλι του πάρτε ένα όπλο και ρίξτε στο banjo.

Γυρίζετε στο κουρείο και δείχνετε το δόντι στον Bill. Επιστρέψτε στο μέρος όπου μονομαχήσατε. (Mega Monkey - Χρησιμοποιήστε και το biscuit cutter στο rubber tree.) Πηγαίνετε στο grassy knoll, κόψτε το sawhorse με το οδοντωτό μαχαίρι και ανάψτε το ρούμι με το ember.

Στο κουρείο, μιλήστε στον πελώριο Haggis. Αφού κερδίσετε και αυτόν και μαζέψετε το πλήρωμά σας, πηγαίνετε στην cabana που βρίσκεται στην παραλία του νησιού (δεξιά στο χάρτη). Δείξτε στον τύπο την κάρτα σας, πάρτε τρεις πετσέτες και βάλτε τες στον κουβά.

Πηγαίνετε στην παραλία, προχωρήστε προς το βάθος και χρησιμοποιήστε τις πετσέτες στην καυτή άμμο -τη μία μετά την άλλη- για να περάσετε. Μιλήστε στον Palido, πάρτε το mug και βγείτε από την πόρτα. Πηγαίνετε στο παιδί με τις λεμονάδες, αλλάξτε τα κύπελλα και αγοράστε λεμονάδα. Πάρτε την κανάτα, γεμίστε τη στα βαρέλια με το μούστο και γυρίστε στην cabana.

Πάρτε άλλη μία πετσέτα, βάλτε τη πάλι στον κουβά και χρησιμοποιήστε την στον τύπο. Πάρτε το λάδι και πηγαί-





νετε στην παραλία. Βάλτε το τρύπιο mug στο στομάχι του Palido, χρησιμοποιήστε την κανάτα σε αυτό και βάλτε λάδι στην πλάτη του.

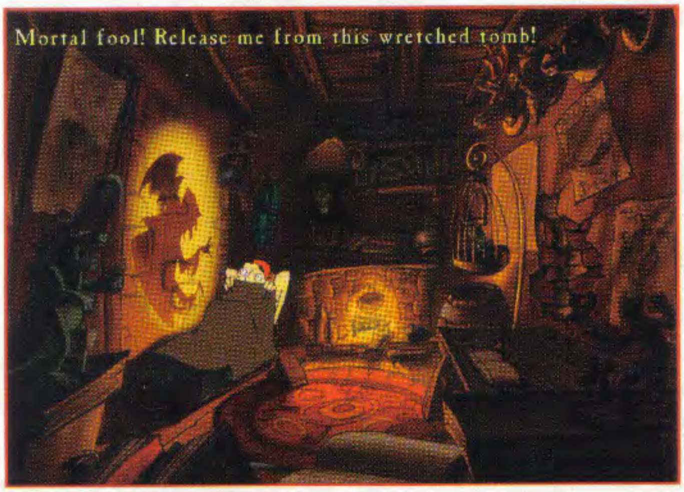
Τώρα πάρτε το χάρτη!!! Πηγαίνετε στο Danjer Cove (στο πλοίο στα αριστερά του χάρτη) και χρησιμοποιήστε την κόλλα στο κομμάτι από το καουτσουκόδεντρο. Βρείτε την τρύπια βάρκα και βάλτε το κομμάτι στο άνοιγμα. Χρησιμοποιήστε τη για να πάτε στο πλοίο.

Πριονίστε με το μαχαίρι τη σανίδα που εξέχει από αυτό και ανεβείτε επάνω.

Θα καταλήξετε με πίσσα και πούπουλα.

Πηγαίνετε στο chicken restaurant και στο πλοίο χρησιμοποιήστε το εγγαστρίμυθο βιβλίο στο χιμπαντζή. Βγείτε από το παράθυρο, πηγαίνετε στο θέατρο και ανεβείτε επάνω από τις σκάλες.

Τραβήξτε το μοχλό στο control panel, πατήστε τα πλήκτρα και αφού εμφανιστεί ένα X, φεύγετε. [Mega Monkey - Πατήστε τα πλήκτρα με την εξής σειρά (υποθέστε ότι πρόκειται για αριθμητικό πληκτρολόγιο): 374269961, για να εμφανιστεί το X.] Χρησιμοποιήστε το λίπος στις μπάλες των κανονιών στ' αριστερά και στη σκηνή χρησιμοποιήστε το φτυάρι.



3ο ΜΕΡΟΣ

Συμμετέχετε άθελά σας στο τραγούδι των πειρατών. Επιλέξτε μέσω της απάντησής σας το επιθυμητό επίπεδο δυσκολίας για τις μάχες, διαλέξτε ένα πλοίο και επιτεθείτε. Αρχικά δεν ξέρετε τι να απαντήσετε, οπότε έχετε την ευκαιρία να ακούσετε τις σωστές απαντήσεις-προσβολές. Αφού κερδίσετε στη μάχη, επιστρέψτε στο λιμάνι και γεμίστε τα κανόνια σας για να επαναλάβετε.

Οταν νιώσετε αρκετά δυνατοί, προκαλέστε τον Rottingham και διαλέξτε την κατάλληλη απάντηση από αυτές που έχετε μάθει. Οι δικές του προσβολές είναι διαφορετικές από αυτές των άλλων πειρατών.

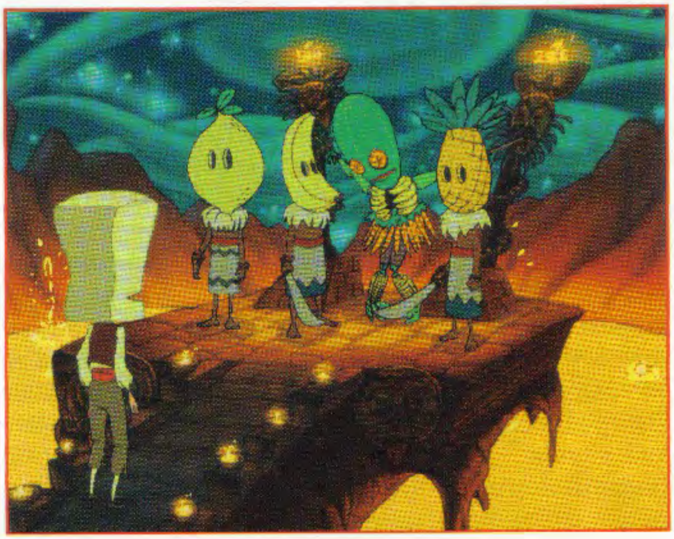
4ο ΜΕΡΟΣ

Πάρτε το μπουκάλι από την άμμο (Mega Monkey - Δαγκώστε το), πηγαίνετε στο νεκροταφείο και στο gravediggers hut αριστερά. Πάρτε τα chisel και mallet και δώστε τα μπισκότα που θα πάρετε στο σκύλο για να του πάρετε το τρίχωμα. (Mega Monkey - Δώστε του το μπισκότο από το chicken restaurant.) Πηγαίνετε και μπείτε στο ξενοδοχείο. Μιλήστε στη madame Xima μέχρι να πάρετε 5 death cards. Ανοίξτε την πόρτα και πηγαίνετε στο πίσω δωμάτιο.

Χρησιμοποιήστε το chisel στο τυρί, πάρτε το fridge magnet και γυρίστε στο κύριο δωμάτιο.

Πάρτε το cushion από το απομακρυσμένο σκαμνάκι του μπαρ και το recipe book και διαβάστε το. Πηγαίνετε στην παραλία, χρησιμοποιήστε το cushion στα βράχια, χρησιμοποιήστε το mallet στο δέντρο και πάρτε το αυγό. Πηγαίνετε στον ανεμόμυλο, πάρτε το πιπέρι και γυρίστε στο ξενοδοχείο.

Δώστε το αυγό, το πιπέρι και το τρίχωμα του σκύλου στον μπάρμαν και μιλήστε του. Παραγγείλτε ένα ποτό με ομπρέλα και χρησιμοποιήστε το chisel στο hangover cure



COMPUTERS GAMES CLUB

ΤΕΛΕΥΤΑΙΟΙ ΤΙΤΛΟΙ CD-ROM • CD-ROM TITLES ΑΠΟ 5.900

RIVEN 12.900	MOTO RACER........11.900	LANDS OF LORE 11.900	Z........6.900
MONKEY ISLAND 3........14.000	FL. UNLIMITED 2.....12.900	ZOMBVILLE 12.900	WARCRAFT 2 EXTRA ...5.900
NUCLEAR STRIKE....12.900	G. POLICE 12.500	ANTARA........12.900	ARNIE 2 ....4.900
F-16 FLIGHT. FALCON........11.900	LEGACY KAIN........11.900	EARTH 10.900	CYBERMAGE 4.900
TEST DRIVE 4 ....12.900	GETTYSBURG 12.500	PAX IMPERIA........11.900	DRAGON LORE 2......5.900
NBA '98........12.500	NHL '98 ....11.900	NETSTORM........12.900	MAGIC CARPET 2......4.900
FIFA '98 ....12.500	LBA 2 ....11.900	CRITICAL MISSION ...5.900	CHAMP. MANAGER 2 ....6.900
QUAKE 2........12.900	DOMINUS 4.900	DIG RED RACING 5.900	FIFA '97........6.900
TOMB RAIDER 2 .....12.900	COMANCHE 4.900	FANTASY GENERAL ..4.900	APACHE COMBAT......4.900
ABES ODYSSEY.......12.900	TILT........6.900	GREY WOLF 5.900	PITFALL........5.900
KICK OFF '98........12.500	DRUID 5.900	CONQUEST NEW WORLD........4.900	7 QUEST........5.900
ΚΡΙΣΗ ΣΤΟ ΑΙΓΑΙΟ....9.900	N.F.S. S.E. 7.900	ADVANCED DESTROYER........4.900	OLYMPIC SOCCER 7.900
MANX TT 12.900	SPQR........7.900	STEEL PANTHERS.......4.900	MOTOX 7.900
	TOMB RAIDER........7.900		3DO DEKATHLON 7.900
	QUAKE 7.900		

ΕΝΟΙΚΙΑΣΕΙΣ ΤΙΤΛΩΝ CD-ROM.
ΑΚΟΜΗ, ΟΛΟΙ ΟΙ ΤΙΤΛΟΙ ΓΙΑ PLAYSTATION, SATURN.

ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ ΣΤΟ ΧΩΡΟ ΣΑΣ ΜΕ 800 ΔΡΧ.

249.000 ΔΡΧ.

Η ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΤΟΥ ΜΗΝΑ

INTER 200 MMX 16MB, SOYO 5 EA5, HDD 2,1 SEAGATE, SOUNDBLASTER 16, SVGA CARD 4MB 3D, CD-ROM 16x HITACHI, MONITOR 15" ICE PHILIPS, KEYBOARD, MOUSE, ΗΧΕΙΑ, FDD 1.44

ΤΙΜΕΣ ΤΕΛΙΚΕΣ ΜΕ ΦΠΑ

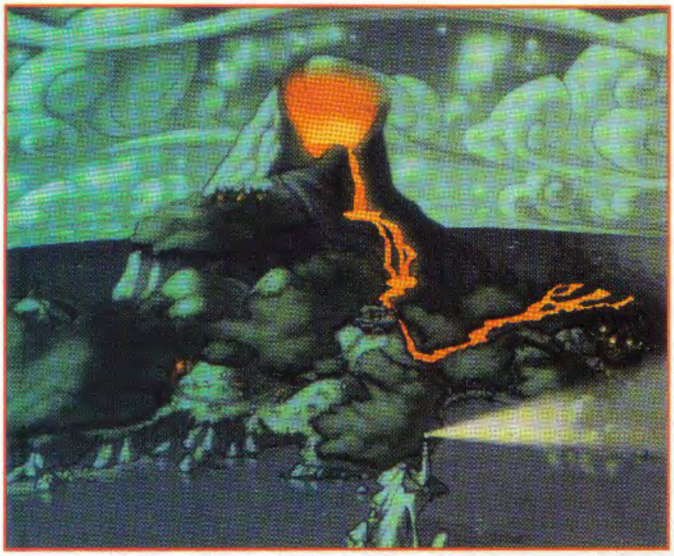
ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΕΙΣ - ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ - ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ - ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ - ΕΝΟΙΚΙΑΣΕΙΣ - ΠΩΛΗΣΕΙΣ

ΔΕΥΤΕΡΑ - ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ 10:00-15:30 + 17:30-21:00
ΣΑΒΒΑΤΟ 10:00-21:00

ΜΕΛΕΤΕΣ - ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΕΙΣ - ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ ΔΙΚΤΥΩΝ ΓΙΑ ΟΛΕΣ ΤΙΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ

ΟΛΓΑΣ 24, ΑΝΩ ΓΛΥΦΑΔΑ (πρώην ΒΑΣ. ΟΛΓΑΣ 24)

ΤΗΛ.: 9611670

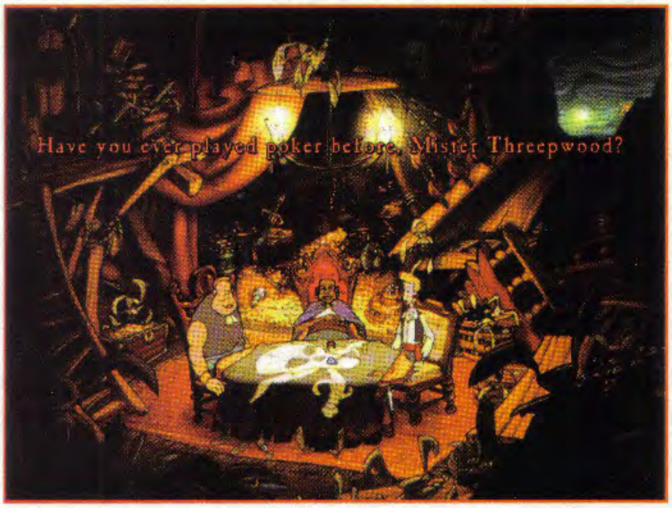


και στη συνέχεια το hangover cure με το ποτό, το οποίο και πίνετε.

Χρησιμοποιήστε το chisel στο coffin lid, πάρτε τα καρφιά και ανοίξτε το άλλο φέρετρο (με το chisel πάλι).

Μιλήστε στον Stan, γυρίστε μέσα, πάρτε τα insurance policy και πηγαίνετε στο ξενοδοχείο. Ανεβείτε επάνω, πηγαίνετε στο πρώτο δωμάτιο και χτυπήστε το mallet στο nail στον τοίχο. Βγείτε και πάρτε το καρφί. (Mega Monkey - Πάρτε το πορτρέτο, χρησιμοποιήστε σε αυτό το ψαλίδι, το πορτρέτο στη πρώτη πόρτα και την business card στην μακρινή πόρτα.) Μπείτε στο μακρινό δωμάτιο και τραβήξτε το κρεβάτι.

Χρησιμοποιήστε τα καρφιά στο κρεβάτι, το μοναδικό καρφί στο κρεβάτι, πάρτε και διαβάστε το βιβλίο. (Mega Monkey - Επιστρέψτε στο πρώτο δωμάτιο και κοιτάξτε μέσα από το ματάκι.) Κατεβείτε κάτω και μιλήστε στον μπάρμαν για τη συμμετοχή στην οικογένεια. (Mega Monkey - Πάρτε τον καθρέφτη και use face in mirror frame.)



Πάρτε το jar, χρησιμοποιήστε το chisel στο jar lid και πηγαίνετε στο χωριό με τα παράξενα φώτα.

Πάρτε τα tofu και cup, χρησιμοποιήστε το chisel στο tofu και φορέστε το.

Πηγαίνετε στο ηφαίστειο και μιλήστε στο Lemonhead. Μετά την τελετή, πετάξτε τυρί μέσα στο ηφαίστειο και επιστρέψτε στον ανεμόμυλο. (Mega Monkey - Χρησιμοποιήστε την ομπρέλα στα windmill panes.) Γεμίστε τα jar και mug από το βαρέλι, πηγαίνετε στην παραλία και μιλήστε στον Haggis για το μπουκάλι μέχρι να σας πει ότι χρειάζεται tar.

Γυρίστε έξω από το ξενοδοχείο, βάλτε τυρί στο pot και δώστε το στον Haggis. Πάρτε τη lotion και πηγαίνετε στο ξέφωτο που είναι η Elaine. Βάλτε το jar στο stump, βάλτε το lid στο jar και χρησιμοποιήστε το λιπαντικό στο δάχτυλο της Elaine.

Πάρτε το δαχτυλίδι, πηγαίνετε στο lighthouse και χρησιμοποιήστε το "lantern" στο lantern stand. (Mega Monkey - Χρησιμοποιήστε τον καθρέφτη στον καθρέφτη.) Γυρίστε στο ξενοδοχείο, αγοράστε ποτό, ανακατέψτε το με το hangover cure και πιείτε το. Μιλήστε στο φάντασμα, πάρτε το crowbar και πηγαίνετε προς τη ρωγμή. Πάρτε το Murray, κοιτάξτε μέσα από τη ρωγμή (Mega Monkey - Χρησιμοποιήστε το paste στο skeleton arm) και χρησιμοποιήστε το skeleton arm στο lantern. Γυρίστε πίσω, χρησιμοποιήστε το lantern στο coffin lid και το Murray στο lantern.

Πηγαίνετε στο ξενοδοχείο στο πίσω δωμάτιο και πάρτε το death certificate. Πηγαίνετε επάνω στο απομακρυσμένο δωμάτιο και χρησιμοποιήστε το crowbar στο boarded hole και μετά στο κρεβάτι. Πάρτε το ring, πηγαίνετε στο Stans και δώστε του το insurance policy.

Πηγαίνετε στην παραλία και μιλήστε στον πορθμέα. Χρησιμοποιήστε το μαγνήτη στο pin, το pin στο cork και το cork/pin στο mug. Δώστε την πυξίδα στον πορθμέα και πηγαίνετε στο Skull Island. Μιλήστε στον winch operator, κατεβείτε κάτω και χρησιμο-



ποιήστε την ομπρέλα καθώς πέφτετε. Μιλήστε στους πειρατές. Παίξτε πόκερ και χρησιμοποιήστε τις κάρτες ταρώ στο αδύνατο χέρι. Πηγαίνετε στο ξέφωτο, χρησιμοποιήστε το διαμάντι στο δαχτυλίδι και βάλτε το δαχτυλίδι στο χέρι της Elaine.

5ο ΜΕΡΟΣ

Μιλήστε στον LeChuck μέχρι να μπορέσετε να τελειώσετε τη συζήτηση.

Ανοίξτε την πόρτα και μιλήστε στον Dinghy Dog για το διαγωνισμό.

Ζητήστε του να μαντέψει την ηλικία σας, πάρτε την άγκυρα και βάλτε τη στη meringe pie.

(Mega Monkey - Χρησιμοποιήστε αφρό ξυρίσματος στο pie pan και βάλτε σε αυτό την άγκυρα.) Κάντε το ποντίκι να ανοίξει πυρ στο κανόνι, ανοίξτε την πύλη και κοιτάξτε μέσα από την τρύπα. Σπρώξτε το Dinghy Dog μέχρι να σας δαγκώσει και πηγαίνετε δεξιά.

Πάρτε το πιπέρι και ζητήστε παγωτό-χωνάκι. Χρησιμοποιήστε το meringue, το πιπέρι και το μαλλί στο χωνάκι και φάτε το!

6ο ΜΕΡΟΣ

Σταματήστε στην πρώτη στάση και πάρτε το fallen rope. Στη δεύτερη πάρτε το keg of rum και στην τρίτη πάρτε το flask of oil. (Mega Monkey - Ανοίξτε το lantern, φυσήξτε το και το flask of oil.) Στην τέταρτη στάση, ανεβείτε το ice path, χρησιμοποιήστε το keg στη μαϊμού και το λάδι στο σκοινί.

Χρησιμοποιήστε το σκοινί στο keg και όταν εμφανιστεί ο LeChuck ρίξτε του το πιπέρι. ■

ΟΙ ΠΡΟΣΒΟΛΕΣ ΤΩΝ ΠΕΙΡΑΤΩΝ

Οι ξιφομαχίες ακολουθούν αρχές ίδιες με αυτές του πρώτου Monkey Island, με τη διαφορά ότι εδώ οι προσβολές πρέπει να ομοιοκαταληκτούν.

Ας δούμε όμως αναλυτικά τις προσβολές με τις αντίστοιχες απαντήσεις:

ΠΡΟΣΒΟΛΗ: En garde! Touche!

ΑΠΑΝΤΗΣΗ: Oh, that is so cliche!

ΠΡΟΣΒΟΛΗ: Coming face to face with me must leave you petrified!

ΑΠΑΝΤΗΣΗ: Is that your face? I thought it was your backside.

ΠΡΟΣΒΟΛΗ: You can't match my witty repartee!

ΑΠΑΝΤΗΣΗ: I could, if you would use some breath spray.

ΠΡΟΣΒΟΛΗ: I'll hound night and day!

ΑΠΑΝΤΗΣΗ: Then be a good dog. Sit! Stay!

ΠΡΟΣΒΟΛΗ: I'll skewer you, like a sow at a buffet!

ΑΠΑΝΤΗΣΗ: When I'm done with you, you'll be a boneless fillet.

ΠΡΟΣΒΟΛΗ: Every enemy I've met I've annihilated!

ΑΠΑΝΤΗΣΗ: With your breath, I'm sure they all suffocated.

ΠΡΟΣΒΟΛΗ: You're as repulsive as a monkey in a negligee.

ΑΠΑΝΤΗΣΗ: I look that much like your fiancee?

ΠΡΟΣΒΟΛΗ: Killing you would be justifiable homicide!

ΑΠΑΝΤΗΣΗ: Then killing you must be justifiable fungicide.

ΠΡΟΣΒΟΛΗ: You're the ugliest monster ever created!

ΑΠΑΝΤΗΣΗ: If you don't count all the ones you've dated.

ΠΡΟΣΒΟΛΗ: I have never seen such clumsy swordplay.

ΑΠΑΝΤΗΣΗ: You would have but you were always running away.

ΠΡΟΣΒΟΛΗ: Would you like to be buried or cremated?

ΑΠΑΝΤΗΣΗ: With you around, I'd prefer to be fumigated.

ΠΡΟΣΒΟΛΗ: I can't rest 'til you've been exterminated!

ΑΠΑΝΤΗΣΗ: Then perhaps you should switch to decaffeinated.

ΠΡΟΣΒΟΛΗ: When your father first saw you, he must have been mortified.

ΑΠΑΝΤΗΣΗ: At least mine can be identified.

ΠΡΟΣΒΟΛΗ: Heaven preserve me! You look like something that's died!

ΑΠΑΝΤΗΣΗ: The only way you'll be preserved is in formaldehyde.

ΠΡΟΣΒΟΛΗ: I'll leave you devastated, mutilated and perforated.

ΑΠΑΝΤΗΣΗ: Your odor alone makes me aggravated, agitated and infuriated.

Σιγά-σιγά θα πολεμήσετε με δυνατότερους πειρατές και, τέλος, με τον ίδιο τον Captain Rottingham, προς τον οποίο θα πρέπει να αποκριθείτε προσεκτικά επιλέγοντας τις απαντήσεις σας από αυτές που ήδη γνωρίζετε.

ΠΡΟΣΒΟΛΗ: You'll find I'm dogged and relentless to my prey!

ΑΠΑΝΤΗΣΗ: Then be a good dog. Sit! Stay!

ΠΡΟΣΒΟΛΗ: Your mother wears a toupee!

ΑΠΑΝΤΗΣΗ: Oh, that is so cliche!

ΠΡΟΣΒΟΛΗ: I have never lost a melee!

ΑΠΑΝΤΗΣΗ: You would have but you were always running away.

ΠΡΟΣΒΟΛΗ: I give you a choice. You can be gutted or decapitated.

ΑΠΑΝΤΗΣΗ: With you around, I'd prefer to be fumigated.

ΠΡΟΣΒΟΛΗ: I can't tell which of my traits has you the most intimidated.

ΑΠΑΝΤΗΣΗ: Your odor alone makes me aggravated, agitated and infuriated.

ΠΡΟΣΒΟΛΗ: My attacks have left entire islands depopulated!

ΑΠΑΝΤΗΣΗ: With your breath, I'm sure they all suffocated.

ΠΡΟΣΒΟΛΗ: Nothing on this earth can save your sorry hide!

ΑΠΑΝΤΗΣΗ: The only way you'll be preserved is in formaldehyde.

ΠΡΟΣΒΟΛΗ: Your stench would make an outhouse cleaner irritated!

ΑΠΑΝΤΗΣΗ: Then perhaps you should switch to decaffeinated.

ΠΡΟΣΒΟΛΗ: Never before have I faced someone so sissified.

ΑΠΑΝΤΗΣΗ: Is that your face? I thought it was your backside.

ΠΡΟΣΒΟΛΗ: Nothing can stop me blowing you away!

ΑΠΑΝΤΗΣΗ: I could, if you would use some breath spray.

Μία ακόμη χρονιά ξεκινά και όλα δείχνουν ότι θα είναι γεμάτη δραστηριότητες για τους φίλους του GameNet. Ηδη αυτόν το μήνα θα πάρετε μια καλή γεύση των όσων σας περιμένουν και τα οποία προβλέπεται να ξεσηκώσουν για ακόμα μία φορά τους φίλους των multiplayer games.

Από τον Βαγγέλη Κράτσα
Vantor, Adventurer in the Unknown Lands

ΟΙ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΙ ΜΑΣ

Καταρχήν, να μην ξεχάσουμε τους μεγάλους διαγωνισμούς μας στα δημοφιλή παιχνίδια TetriNet και Warcraft II, για τους οποίους σας έχουμε ήδη ενημερώσει από το τεύχος Νοεμβρίου. Ας δούμε λοιπόν τις ομάδες, όπως τελικά διαμορφώθηκαν.

1. TETRINET

Ομάδα 1 (Τουβλαδόροι): stelios, mcis, bpulse, feanor, igognito, fredos

Ομάδα 2 (Jedi Knights): nuclear, titan, dinosm, toufas, vmajor, coudelin, thoukididis

Ομάδα 3 (terminator): conphil, don, warlord, cast4, baatezu

Ομάδα 4 (jojo): pioneer, them, thunder, boron, bar

Ομάδα 5: waterman, federal, spyman, fotias, nicpap, billy1, franky

2. WARCRAFT II

Ομάδα 1 (Χάρος): stelios, bpulse, ingognito, hellas, feanor, fredos, observer, k-erk





AGE OF EMPIRES

Ομάδα 2 (Peon's Attack): don, conphil, killer, cast4

Ομάδα 3: warlord, them, blackadder, pbuck, pioneer, grey, baatezu

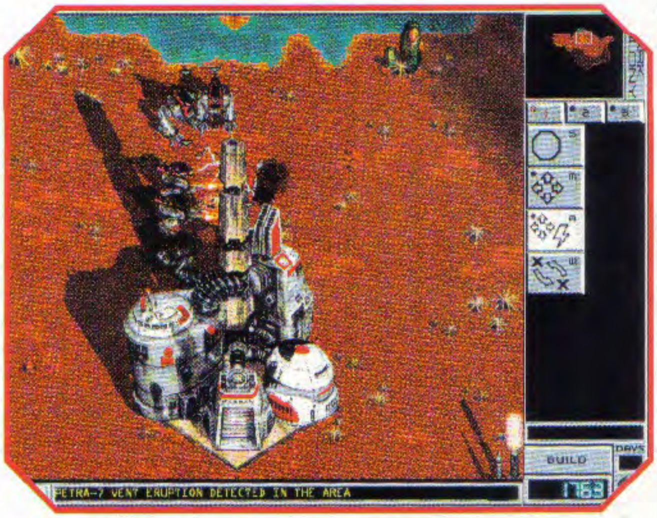
Ομάδα 4: waterman, boron, mcis, toufas, franky

Ομάδα 5 (The Unknowners): blacknorth, tiger, cyberj, lanceril, federal, riegel, rigger

Ομάδα 6: fotias, blair, spyman, billy1

Ιδού και το πρόγραμμα του πρώτου γύρου των αγώνων:





DARK COLONY

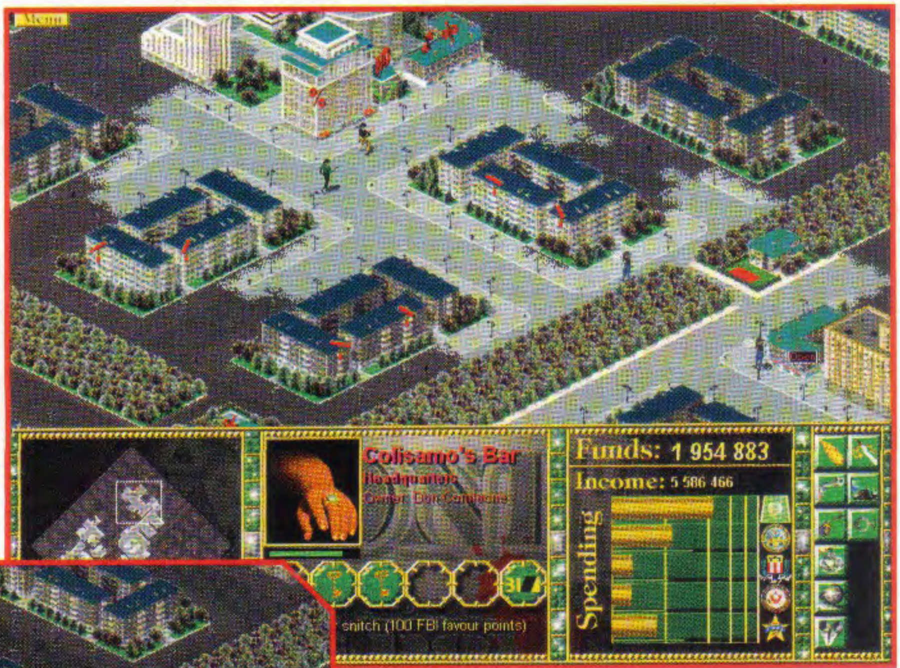
1. TETRINET

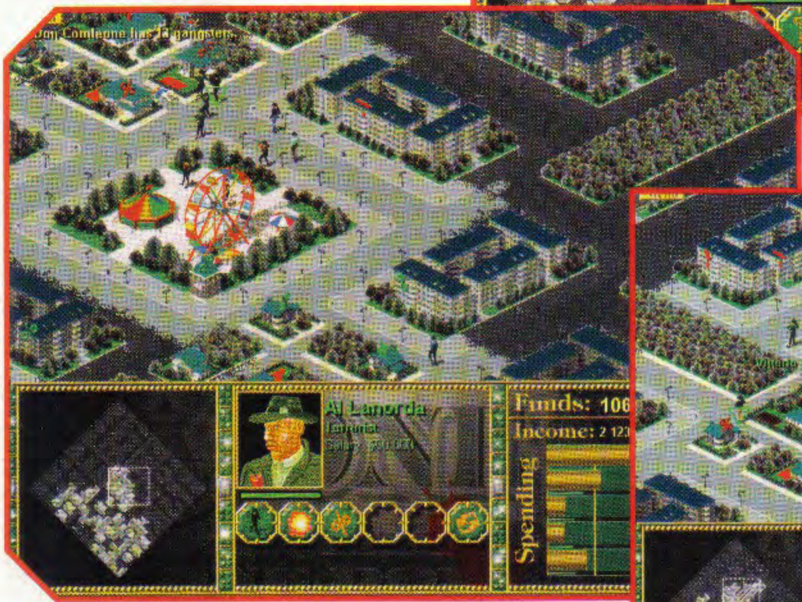
Σάββατο 10 Ιανουαρίου
19:00 4-5
19:30 2-3

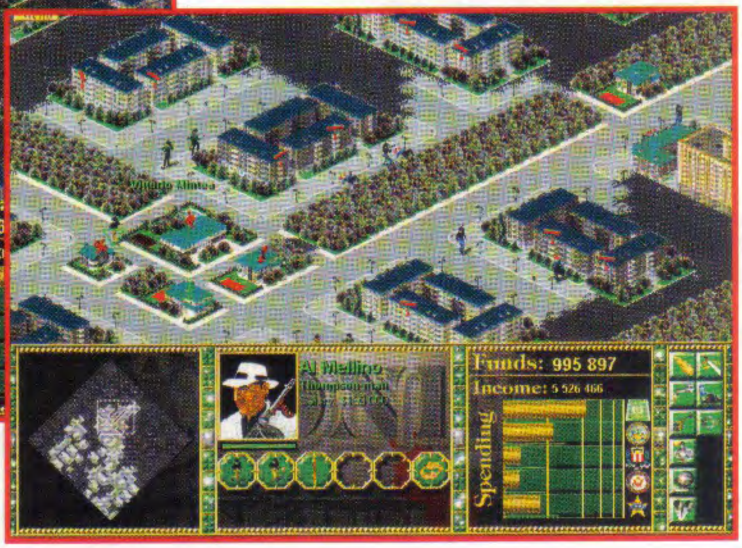
Κυριακή 11 Ιανουαρίου
11:30 1-2
12:00 3-5

Σάββατο 17 Ιανουαρίου
19:00 2-5
19:30 1-4

Κυριακή 18 Ιανουαρίου
11:30 1-3
12:00 2-4







LEGAL CRIME

Σάββατο 24 Ιανουαρίου
19:00 3-4
19:30 1-5

2. WARCRAFT II

Σάββατο 10 Ιανουαρίου
20:30 2-5
21:45 4-6

Κυριακή 11 Ιανουαρίου
13:00 2-4
14:15 1-3

Σάββατο 17 Ιανουαρίου
20:30 3-4
21:45 5-6

Κυριακή 18 Ιανουαρίου
13:00 1-4
14:15 2-6

Σάββατο 24 Ιανουαρίου
20:30 1-5
21:45 3-6

Κυριακή 25 Ιανουαρίου
13:00 3-5
14:15 1-6

Σάββατο 31 Ιανουαρίου
20:30 1-2
21:45 4-5

Κυριακή 1 Φεβρουαρίου
13:00 2-3

Υπενθυμίζουμε τα δώρα που περιμένουν τους νικητές των τουρνουά μας:

Στους πρώτους νικητές απονέμεται από ένας σκληρός δίσκος Caviar 1.2 GB αξίας 58.000 δρχ.



nickname) ανάμεσα στους συμμετάσχοντες. Οσο για τα χρήματα, το GameNet προσφέρεται δωρεάν στους συνδρομητές της CompuLink, με μοναδική υποχρέωση την εφάπαξ πληρωμή του ποσού των 5.000 δρχ. για την απόκτηση των απαραίτητων για το Kali (το πρόγραμμα που χρησιμοποιεί το GameNet) serial numbers (χρειάζονται προκειμένου να λειτουργήσει σωστά).

Ο Jason Σκορδίλης από την Κέρκυρα μας ρωτά αν για να μπεις στο GameNet πρέπει οπωσδήποτε να είσαι συνδρομητής στην CompuLink. Η απάντηση είναι ναι, φίλε Jason, όμως μελετάμε (και σύντομα θα έχουμε νεότερα σχετικά με το θέμα) την ενσωμάτωση χρηστών από άλλους providers με την πληρωμή κάποιας λογικής συνδρομής.

TOTAL ANNIHILATION





Στους δεύτερους νικητές από δύο CD-ROM games αξίας 21.000 δρχ.

Στους τρίτους νικητές από ένα CD-ROM game αξίας 11.000 δρχ.

Η συνολική αξία των δώρων ανέρχεται στις 180.000 δρχ. Πρέπει βέβαια να σημειώσουμε πως τα βραβεία αποτελούν ευγενική προσφορά του καταστήματος Game Connection (Αλεξ. Σβώλου 55, Θεσσαλονίκη, τηλ.: 031-286991), το οποίο και ευχαριστούμε θερμά.

Η ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ ΜΑΣ

Ο φίλος μας Κωστής Χρηστάκης από το Αργος ζητά να μάθει πόσα χρήματα πρέπει να πληρώσει για να γραφτεί στο GameNet και πότε αρχίζει το επόμενο τουρνουά μας.

Φίλε μας, ήδη όπως βλέπεις "τρέχουν" δύο τουρνουά του GameNet, στα οποία δυστυχώς δεν προλαβαίνεις πλέον να λάβεις μέρος. Σύντομα, όμως, θα διοργανωθούν τα επόμενα, οπότε ελπίζουμε να δούμε και το δικό σου όνομα (ή μάλλον...

Τέλος, ο Tsokris 97, όπως υπογράφει, θέλει να μάθει τι πρέπει να κάνει για να γίνει και αυτός μέλος της μεγάλης οικογένειας του GameNet.

Φίλε μας, όπως θα είδες και στις προηγούμενες απαντήσεις, θα πρέπει καταρχήν να είσαι συνδρομητής στην CompuLink. Στη συνέχεια, μαζί με τα serial numbers του Kali, θα προμηθευτείς και ένα αναλυτικό manual που θα σου εξηγήσει τα της σύνδεσής σου.

Περισσότερες πληροφορίες μπορείς να βρεις στο τεύχος Ιουνίου 1997 του PC MASTER και στην ηλεκτρονική διεύ-

ΕΚΔΟΣΕΙΣ ANUBIS

ΝΕΕΣ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΕΣ

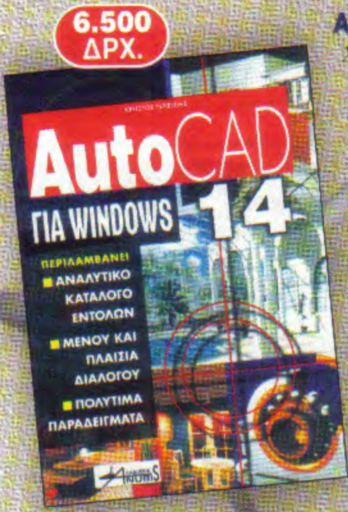


INTERNET EXPLORER 4
Η επανάσταση στον Web

Σωτήρης Φιλιππίδης

Περιέχει:
- Αναλυτική προσέγγιση των δυνατοτήτων browsing των Web σελίδων
- Μυστικά για την αποτελεσματικότερη πλοήγηση στο Internet
- Λεπτομερή ανάπτυξη όλων των αλλαγών στο περιβάλλον εργασίας
- Channels και Subscriptions

Ένα πολύτιμο βιβλίο που απευθύνεται σε όσους δεν έχουν χρόνο για χάσιμο!



AutoCAD 14 για Windows

Χρήστος Τερζίδης

Η έκδοση 14 του πολύτιμου πακέτου για σχεδίαση με τη βοήθεια υπολογιστή αποτελεί ένα βήμα προς το μέλλον και έναν ανεκτίμητο οδηγό για τους νέους χρήστες.

Περιλαμβάνει:
- Αναλυτικές πληροφορίες για τη σωστή οργάνωση του συστήματος που θα φιλοξενήσει το AutoCAD
- Αναλυτικό οδηγό των εντολών και των menus του προγράμματος
- Πολυάριθμα παραδείγματα και αναλυτικές οδηγίες.



LIGHTWAVE 5.5

Κώστας Καρπούζης

Το πρώτο βιβλίο της σειράς "Δυναμικοί Οδηγοί" παρουσιάζει όλα όσα χρειάζεστε για να περάσετε αμέσως στη χρήση του Lightwave 5.5.
- Σχεδίαση
- Μοντελοποίηση
- Κάμερες, φώτα και κίνηση

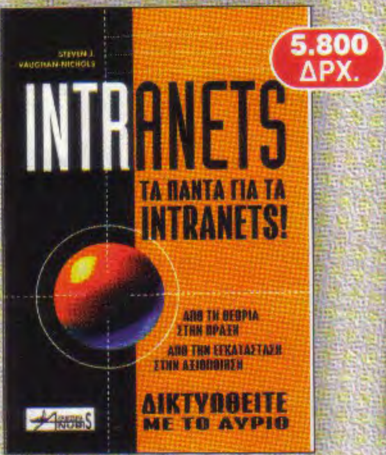


INTRANETS
τα πάντα για τα Intranets!

Steven J. Vaughan-Nichols

Είστε διαχειριστής κάποιου δικτύου; Είστε στέλεχος μιας εταιρίας χωρίς ειδικές γνώσεις στα δίκτυα; Τα intranets θα κάνουν τη ζωή σας ευκολότερη και με το βιβλίο αυτό θα δείτε άμεσα γιατί και πώς!

Πρόκειται για ένα εξαιρετικό οδηγό που εξηγεί τι πράγματι είναι τα Intranets και γιατί αποτελούν το μέλλον στη δικτύωση. Εξετάζει:
- Ποια είναι τα πλεονεκτήματα των Intranets
- Πώς θα τα εγκαταστήσετε
- Πώς θα τα χρησιμοποιήσετε αποδοτικά



Προσωπικοί Υπολογιστές
Τα πρώτα σας βήματα

Αφροδίτη Παπαγιαννοπούλου

Μάθετε γρήγορα και αποτελεσματικά τις βασικές έννοιες από το Α ως το Ω, τα μέρη του υπολογιστή, το DOS, τα Windows, τα multimedia και τις εφαρμογές τους. Το πιο αναλυτικό βιβλίο για τη λειτουργία και την καθημερινή χρήση του PC. Ιδανικό τόσο για αρχάριους όσο και για προχωρημένους χρήστες. Ένα μοναδικό βιβλίο γεμάτο πολύτιμες πληροφορίες για τη χρήση αλλά και την αγορά ενός PC.

ΕΠΙΣΚΕΦΘΕΙΤΕ ΤΟ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ ΒΙΒΛΙΟΠΩΛΕΙΟ ΤΗΣ ANUBIS: http://www.compulink.gr/mall

ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ: ΑΘΗΝΑ, Σουλτάνη 17, 106 82, Εξάρχεια, τηλ.: 3801487, fax: 3841095,
ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ, Αριστοτέλους 7, τηλ.: 284864, 287610, fax: 282663
ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΣ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΣ ΚΥΠΡΟΥ: MTS COMPUTER SOLUTIONS, Λ.Ακροπόλεως 53, Ακρόπολη, Λευκωσία, Τηλ.: 317471, Fax: 317470

θυνση http:// www. compulink.gr/ gamenet.

TO NEO GRAND PRIX

Οσοι δεν είχατε την τύχη να ζήσετε από κοντά την καταπληκτική ατμόσφαιρα του πρώτου μεγάλου Grand Prix των games, μπορείτε να πάρετε μια γεύση στο συνοδευτικό CD-ROM αυτού του μήνα, όπου θα βρείτε κάτω από τη στήλη "Ρεπορτάζ" ένα video με αρκετές από τις όμορφες στιγμές που περάσαμε όλοι όσοι βρεθήκαμε εκεί.

Μη νομίσετε, πάντως, πως... αυτό ήταν όλο! Οχι βέβαια, φίλοι μας. Μέσα στην άνοιξη, το δεύτερο Grand Prix θα είναι γεγονός, με ακόμα περισσότερες εκπλήξεις και βέβαια μεγάλα δώρα για τους νικητές. Μείνετε λοιπόν συντονισμένοι και... σύντομα θα διαβάσετε από τις σελίδες αυτές όλα τα νεότερα!

Κάπου εδώ, όμως, θα πρέπει να σας πούμε για άλλη μια φορά αντίο. Ευχόμαστε ό,τι το καλύτερο για τον καινούριο χρόνο και, βέβαια, πολλά νικηφόρα παιχνίδια σε όλους!

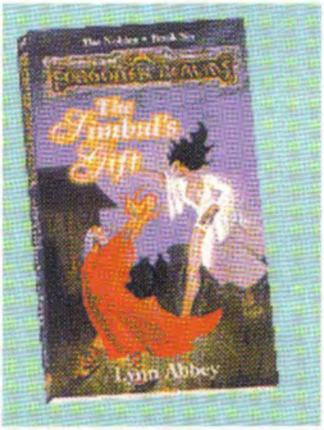
ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΤΟΥ GAMENET

Πολλοί φίλοι μάς ρωτάνε ποια ακριβώς είναι τα παιχνίδια που υποστηρίζονται από το GameNet. Σε απάντησή τους αναφέρουμε πως τα περισσότερα νέα games που μπορούν να παιχθούν μέσω δικτύου IPX είναι συμβατά και με το GameNet. Η κατασκευάστρια εταιρία του Kali (του προγράμματος δηλαδή που χρησιμοποιείται από το GameNet ως client/server software) δίνει στη δημοσιότητα μια "επίσημη" λίστα με τα σημαντικότερα παιχνίδια που υποστηρίζει, τα οποία φυσικά μπορούν να παιχθούν και στο GameNet (η λίστα ανανεώνεται συνεχώς, καθώς εμπλουτίζεται με τους νέους τίτλους που κυκλοφορούν). Ας δούμε ποια είναι τα εν λόγω παιχνίδια μέχρι τη στιγμή που γράφονται αυτές οι γραμμές.

688(i) Hunter/Killer - Electronic Arts/Janes
A-10 Cuba - Activision
Age of Empires - Microsoft Corp
Apache - Interactive Magic
Armored Fist 2 - Novalogic
Atomic Bomberman - Interplay Productions
ATF/ATF Gold - Electronic Arts
Baldies - Panasonic Interactive Media
Battleship - Hasbro Interactive
Big Red Racing - Eidos Interactive
Blood - Monolith Productions
Carmageddon - SCi Software
Chasm - MegaMedia Corporation
Comanche 3 - Novalogic
Command & Conquer - Westwood Studios
Command & Conquer/Red Alert - Westwood Studios
Cyberstorm - Sierra On-Line
Darklight Conflict - Electronic Arts
Dark Colony - SSI Online
Dark Reign - Activision
Deadlock - Accolade
Deadly Games - Sir-Tech Software
Death Rally - Apogee Software
Descent/Descent 2 - Parallax Software
Demolition Derby 2 - Psygnosis Software
Diablo - Blizzard Entertainment
Doom/Doom 2/Ultimate Doom - ID Software
Duke Nukem 3D - 3D Realms
EF2000/SuperEF2000 - Did Software
Extreme Assault - Blue Byte Software
F/A-18 Hornet - Graphism Software
F-22 Lightning - NovaLogic
Fire Fight - Epic MegaGames
G-Nome - 7th Level Software
Hellbender - Microsoft
Hexen II - Raven Software
Heretic/Hexen - Raven Software
Heroes of Might & Magic 2 - 3DO
Incubation - Blue Byte Software
Internet Chess - Beh Software
Interstate 76 - Activision
Jack Nicklaus 4 - Accolade
Jedi Knight: Dark Forces 2 - LucasArts
Jet Moto - Singletrac
Krush Kill and Destroy - Electronic Arts
Legal Crime - Byte Enchanters
Links LS - Access Software
Lords of the Realm 2 - Sierra
Master of Orion 2 - Microprose
Mechwarrior 2 (w/NetMech) - Activision
Mechwarrior 2: Mercenaries - Activision
Monster Truck Madness - Microsoft
Moto Racer - BMG Software
MVP Cribbage - MVP Software
MVP Hearts - MVP Software
Nascar Racing - Sierra On-Line
Network Fighter Duel (Net Duel) - Philips Media
One Must Fall: 2097 - Epic MegaGames
Outlaws - LucasArts
Outpost 2 - Sierra On-Line
POD - UbiSoft
Postal - Running With Scissors Software
Quake - ID Software
Redneck Rampage - Interplay
Rise of the Triad - Apogee
Risk - Hasbro Interactive
Road Rash - Electronic Arts
Scarab - Electronic Arts
Screamer - Virgin Interactive Entertainment
Shattered Steel - Interplay
Shadow Warrior - 3D Realms
Skynet - Bethesda Software
Speed Haste - Friendware
Star Command - GT Interactive
Starfleet Academy - Interplay
Su-27 Flanker - SSI Online
Super Karts - Virgin Interactive Entertainment
Terminal Velocity - Apogee
Terracide - Eidos Interactive
Top Gun - Spectrum HoloByte
Total Annihilation - CaveDog Entertainment
Triple Play 98 - Electronic Arts
Twisted Metal 2 - Singletrac
Tyrian - Epic
USNF 97 - Electronic Arts
UR Pool - Interplay
Warcraft/Warcraft 2 - Blizzard Entertainment
War Wind - SSI Online
WarBirds - Interactive Creations Inc.
Werewolf vs. Comanche - Novalogic
X-Wing vs. TIE Fighter - LucasArts

Role Playing Games

THE SIMBUL'S GIFT



Η θρυλική Storm Queen του Algarond, στην προσπάθειά της να κερδίσει την εύνοια του Elminster, ετοιμάζεται να του χαρίσει ένα άλογο που ανέθρεψε ακριβώς για το σκοπό αυτόν.

Δυστυχώς, Θαγιανοί δολοφόνοι, κατάσκοποι και η αγάπη ενός νέου ανατρέπουν τα σχέδιά της και θέτουν σε κίνδυνο τόσο την αγαπημένη της χώρα Aglarond όσο και την ίδια της τη ζωή.

Νουβέλα των Forgotten Realms/Τιμή 2.250 δρχ.

MIDDLE-EARTH: THE WIZARDS - STARTER SET



Ελάτε στη Μέση-Γη, είτε ως ο Gandalf the Grey είτε ως ο Saruman the White. Ανταγωνισθείτε τους φίλους σας μάγους για την τιμή και τη δόξα τού να ηγηθείτε των Ελεύθερων Λαών στον αγώνα τους ενάντια στον Sauron, τον Σκοτεινό Άρχοντα.

Το σετ για δύο παίκτες περιέχει όλα όσα πρέπει να ξέρετε για να ξεκινήσετε το βραβευμένο παιχνίδι με συλλεκτικές κάρτες Middle-Earth: The Wizards. Στη συνέχεια θα μπορέσετε να εξερευνήσετε τον κόσμο του Tolkien χρησιμοποιώντας τις κάρτες αυτές για να παίζετε ξανά και ξανά - κάθε φορά θα αντιμετωπίζετε διαφορετικές προκλήσεις και περιπέτειες.

Εισαγωγικό κουτί για το Middle-Earth: The Wizards/Τιμή 7.200 δρχ.

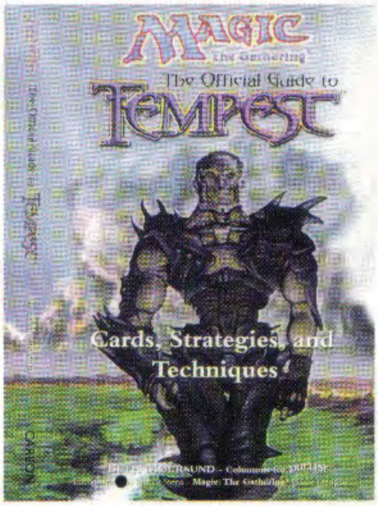
THE LAST TOWER: THE LEGACY OF RAISTLIN

Συμπλήρωμα του adventure game Dragonlance Fifth Age που εξερευνά τα μυστήρια του Wayreth Tower, εκεί όπου ο Raistlin - ο πιο δημοφιλής χαρακτήρας του Dragonlance - αντιμετώπισε παλαιότερα το βασανιστήριο της Πυράκτωσης της Ψυχής.

Περιλαμβάνει δύο βιβλία για το παιχνίδι μαζί με σενάριο περιπέτειας, τη δοκιμασία της υψηλής μαγείας, εξερεύνηση κάθε γωνιάς του Πύργου και έναν χάρτη σε μέγεθος πόστερ.

Συμπλήρωμα του Dragonlance Fifth Age/Τιμή 6.400 δρχ.

MAGIC: THE GATHERING - THE OFFICIAL GUIDE TO TEMPEST



Οδηγός που περιέχει όλα όσα πρέπει να γνωρίζετε για το Tempest. Είναι το έκτο επίσημο βιβλίο για το Magic: The Gathering που εκδίδεται από τον οίκο Carlton σε συνεργασία με τους Wizards of the Coast.

Αριθμεί 128 σελίδες και περιλαμβάνει σχεδόν 350 έγχρωμες εικόνες του Tempest. Στις σελίδες του θα βρείτε στρατηγικές και τεχνάσματα για να ανακηρυχθείτε εσείς νικητής.

Τιμή 4.200 δρχ.

THE WAYWARD KNIGHTS

Το The Wayward Knights είναι η δραματική κατάληξη της ιστορίας που ξεκίνησε με το Knights of the Crown. Ο Σερ Pirvan αναρριχήθηκε στο υψηλότερο αξίωμα των Ιπποτών της Solamnia, παρά την προϊστορία του ως κλέφτη. Έγινε έτσι ο ιδρυτής μίας "σκοτεινής" ομάδας ιπποτών, η ανάλογη προϊστορία των οποίων τους οδήγησε στους Wayward Knights. Τώρα ο Σερ Pirvan καλείται για μία ακόμη φορά στο καθήκον, με μόνη βοήθεια τους ιππότες που στρατολόγησε πριν από πολλά χρόνια.

Νουβέλα του Dragonlance/Σειρά Warriors, Έβδομο Βιβλίο/Τιμή 2.250 δρχ.

MIDDLE-EARTH: THE WHITE HAND

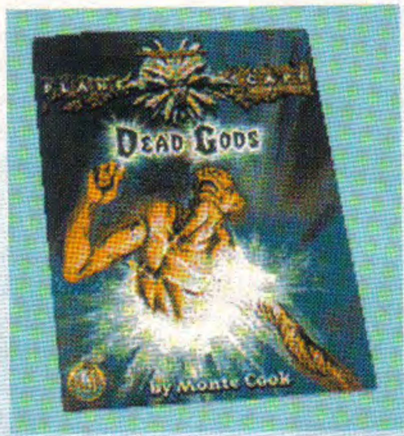


Το Middle-Earth: The White Hand είναι μία καινούρια επέκταση 120 καρτών του παιχνιδιού με συλλεκτικές κάρτες Middle-Earth. Είναι συμβατές τόσο με το Middle-Earth: The Wizards όσο και με το Middle-Earth: The Lidless Eye.

Υποδύεστε έναν έκπτωτο μάγο όπως είναι ο Saturnan στο Lord of the Rings, ενώ χρησιμοποιώντας πηγές τόσο από το The Wizards όσο και από το The Lidless Eye δεν πολεμάτε πια για τον Sauron ή τους Ελεύθερους Λαούς αλλά μόνο για τον εαυτό σας!

Διατίθεται σε boosters των 12 καρτών/Τιμή κάθε booster 1.200 δρχ.

DEAD GODS



Κάτι εξοντώνει θεούς και άλλους "υψηλά ιστάμενους" των πλανητών και κανένας δεν μπορεί να βρει ποιο είναι αυτό το "κάτι" και γιατί! Ακολουθώντας τα βήματα του The Great Modron March, η επική αυτή περιπέτεια βάζει τους παίκτες να διασχίσουν τους πλανήτες και να φθάσουν τελικά στο επίκεντρο των γεγονότων που συνταράζουν το πολυσύμπαν. Μπορεί να παιχθεί ως μία μεγάλη περιπέτεια αλλά και χωριστά ως πολλές μικρότερες, ενώ επαναφέρει στο παιχνίδι γνωστό "κακό" που μέχρι τώρα θεωρούνταν νεκρός.

Περιπέτεια Deluxe για το Planescape/Για έμπειρους έως και πολύ έμπειρους Dungeon Masters/Τιμή 9.600 δρχ.

VANGUARD GIFT BOX



Οι κάρτες Vanguard, που δίνουν νέα πνοή στο Magic, σε ένα καινούριο Gift Box! Στη συσκευασία του θα βρείτε και τις οκτώ κάρτες και, επιπλέον, συλλεκτικές κάρτες από τις εκδόσεις του Magic στις διάφορες γλώσσες.

Ειδικότερα, περιέχει:

- Οκτώ κάρτες Vanguard, με τους κανόνες για τη χρήση τους.
- Ένα deck Mirage στα ιταλικά (60 κάρτες).
- Ένα booster Visions στα ιαπωνικά ή τα κινέζικα (15 κάρτες).
- Ένα booster Weatherlight στα κορεάτικα (15 κάρτες).

Τιμή 7.000 δρχ.

FISTANDANTILUS REBORN

Ο δεύτερος τόμος της σειράς Lost Gods αναφέρεται στο σατανικό σχέδιο να ξαναζωντανέψει ο καταχθόνιος Fistandantilus, ένας από τους διασημότερους "κακούς" στη μεγάλη ιστορία του Krynn. Ο Fistandantilus είναι νεκρός εδώ και αιώνες, αλλά οι οπαδοί του σχεδιάζουν να τον επαναφέρουν στη ζωή και μάλιστα σε πλήρη ισχύ - σχεδόν σαν θεό!

Νουβέλα του Dragonlance/Σειρά Lost Gods, Δεύτερο Βιβλίο/Τιμή 2.250 δρχ.

DECK PROTECTOR BLACK SHIELD

Νέες προστατευτικές θήκες με μαύρη ράχη, για να αποφεύγονται οι σημαδεμένες τράπουλες, από τον "Rembrandt" για τα παιχνίδια με συλλεκτικές κάρτες.

Συσκευασία των 100. Τιμή 2.800 δρχ.

Deck-Protector™ Ultra•PRO

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS

ΜΠΑΙΝΟΝΤΑΣ ΣΤΟ 1998

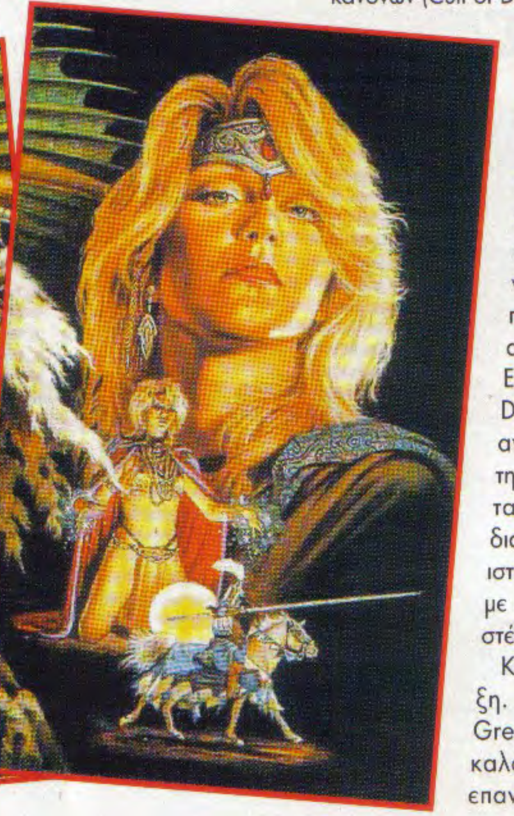
Το 1998 θα είναι μία πολύ σημαντική χρονιά σε ό,τι αφορά τα παιχνίδια ρόλων, κατά την οποία θα γίνουμε μάρτυρες της γέννησης των "παιδιών" του γάμου της TSR (Advanced Dungeons & Dragons) με τη Wizards of the Coast (Magic: The Gathering). Τα δύο πιο μεγάλα ονόματα στο χώρο των παιχνιδιών ενώθηκαν πέρυσι, με αποτέλεσμα τα προϊόντα του AD&D να φέρουν πλέον τη σφραγίδα της Wizards.

Του Μίλτου Κύρκου

Το 1998 θα είναι ο χρόνος της μετάβασης, ο χρόνος που θα πρέπει να αποδείξει η Wizards στους χιλιάδες φανατικούς των παιχνιδιών ρόλων ότι πράγματι έχει να προσφέρει μία φρέσκια ματιά στα Role Playing Games.

Ο κατάλογος που είχαμε την τύχη να φθάσει στα χέρια μας είναι εντυπωσιακός. Εκατόν εξήντα έγχρωμες σελίδες γεμάτες από προϊόντα, παλιά και νέα, δεν είναι κάτι που μπορεί να αφήσει έναν παίκτη ασυγκίνητο. Η ανησυχία όμως υπήρχε. Μήπως πρόκειται για επεκτάσεις του Magic και χιλιάδες κάρτες; Ε, λοιπόν, πρόκειται για έναν κόσμο πλούσιο, εντυπωσιακό, ερεθιστικό, γεμάτο AD&D (αλλά όχι μόνο...)! Στο χώρο του AD&D, ο οποίος απευθύνεται σε όλους τους παίκτες και Dungeon Masters, ξεχωρίζουν δύο πράγματα: Το Jakandor, το νησί του πολέμου, και η μελέτη των Illithids, η Mind flayers. Στο πρώτο συναντάμε ένα νησί κατοικημένο από δύο ράτσες - μία βάρβαρη που στηρίζεται στο σπαθί και μία που έχει τη γνώση της μαγείας. Τρεις περιπέτειες καλύπτουν αυτό το νησί (Island of War, Island of Destiny, Land of Legend) και δίνουν την ευκαιρία για μία μάχη αντιθέτων. Οι Mind flayers καλύπτονται από άλλες τρεις περιπέτειες στην προσπάθειά τους να σβήσουν τον Ηλιο!





Εκτός αυτών, έχουμε ένα σημαντικό βιβλίο για όλους τους Dungeon Masters που θέλουν βοήθεια για τα Dungeons (Dungeon Builder's Guidebook), τα αναμενόμενα Wizard's Spell Compendiums (III, V) και τρεις ακόμα περιπέτειες [Moonlight Madness με λυκανθρώπους, a Paladin in Hell (High Level) και Seeds of Chaos (Classic Dragonlance)]. Αρκετό υλικό για όλους.

Τα Forgotten Realms είναι ο κόσμος του AD&D με τη μεγαλύτερη υποστήριξη, η οποία συνεχίζεται. Τέσσερα συμπληρώματα κανόνων (Cult of Dragon, Villains Lorebook, Demihuman Deities & Calimport - η μεγαλύτερη πόλη στο Faerun), δύο campaign expansions (Empires of the Shining Sea, Cormanthyr of the Elves), πέντε περιπέτειες και δεκαπέντε νουβέλες θα ικανοποιήσουν και τον πιο απαιτητικό χαρακτήρα. Επιπλέον, λανσάρονται τα Diamond Triangle books - ανάλογα με τη σειρά με την οποία επιλέγει κάποιος τα εννέα βιβλία, βρίσκει διαφορετικές πλοκές στην ιστορία! Πρέπει να το δούμε από κοντά για να το πιστέψουμε.

Και τώρα η πρώτη έκπληξη. Player's Guide to... Greyhawk! Ναι, ο παλιός, καλός κόσμος του Gygax επανέρχεται στο AD&D με

τέσσερις περιπέτειες και μία νουβέλα. Ενας από τους πιο αγαπητούς κόσμους, με αναρίθμητους φίλους, βλέπει ξανά το φως της ημέρας.

Στο Birthright περιλαμβάνονται ελάχιστες προσθήκες: δύο συμπληρώματα κόσμων (Shadow Moon και Blood spawn) και μία περιπέτεια (Charge of the Cold Rider). Κρίμα, γιατί το Birthright είναι ένα όμορφο σκηνικό για power-hungry players.

Στο Ravenloft, το Vecna reborn επαναφέρει έναν από τους πιο αγαπημένους evil χαρακτήρες του AD&D που ετοιμάζεται να μεταφερθεί στο Ravenloft! Επιπλέον έχουμε ένα εντυπωσιακό adventure με κυνήγι μαγισσών, δύο συμπληρώματα και άλλες δύο νουβέλες, η μία για τον ίδιο τον Strahd.

Στο Planescape έφθασαν τα inner planes και δύο περιπέτειες, από τις οποίες η μία ειναι ενδιαφέρουσα, αφού ενώνει (σε οκτώ μέρη!) τα Forgotten Realms με το Planescape, απευθυνόμενη σε νέους παίκτες (Tales of the infinite staircase), ενώ η άλλη, πιο βίαιη, αναφέρεται στον πόλεμο που ετοιμάζεται να ξεσπάσει στη Sigil.

Το Dragonlance συνεχίζει με έξι νουβέλες (σε μία από τις οποίες μαθαίνουμε πώς ξεκίνησε ο Raistlin!), ενώ σε ό,τι αφορά το Dark Sun, μόνο Rest in Peace... Θα αδικούσαμε όμως τη Wizards, αν δεν αναφέραμε τη μεγάλη υποστήριξη στο Dragonlance 5th Age, με έξι μεγάλες περιπέτειες και δύο νουβέλες. Φαίνεται πως το σύστημα με τις κάρτες και το role playing τους είναι πολύ καλό, μια και μην ξεχνάτε ότι το 5th Age απευθύνεται σε ωριμότερους Dungeon Masters.

Το AD&D επικεντρώνει το ενδιαφέρον του στους δυνατούς κόσμους και προσπαθεί να πιάσει το νήμα με την παλιά δυναμική του, προτού μειωθεί η ηλικία του target group και προσπαθήσουν να το πουλήσουν σε όλες τις ηλικίες και όλα τα γούστα. Περιμένουμε πιο ώριμες περιπέτειες, πιο ζωντανά σκηνικά, πιο role playing. Ελπίζουμε η Wizards να μας τα δώσει. Το 1989 θα δούμε και την κυκλοφορία του Science Fiction Role Playing Game της Wizards με τον τίτλο Alternity. Δώδεκα τίτλοι το στηρίζουν δε, το σκηνικό φαίνεται πολύ ενδιαφέρον - περισσότερα όμως μόλις το πάρουμε στα χέρια μας.





Δίπλα στο παιχνίδι με τα ζάρια, το Dragon Dice (έχει τρία συμπληρώματα ακόμα), εμφανίζονται το παιχνίδι για τους Marvel Heroes αλλά και (έκπληξη!) dice game για τον Ηρακλή και την (κρατηθείτε..) Xena! Για να δούμε πώς θα ρίχνουμε τα ζάρια το 1998...

Το Magic: The Gathering μας φέρνει το Portal II (για ακόμα καλύτερη εισαγωγή στον κόσμο της Dominia) και τρία expansions: Stronghold τον Μάρτιο, Exodus τον Ιούνιο και Urza's Saga τον Οκτώβριο. Συνολικά 600 νέες κάρτες, νέοι συνδυασμοί, φοβερό artwork και όπως πάντα πρωταθλήματα, τουρνουά, παγκόσμιες συγκρούσεις, βραβεία. Το Magic είναι ό,τι πιο ζωντανό στο χώρο των παιχνιδιών.

Σε αυτόν το χώρο, όμως, τα πράγματα δεν σταματούν στο Magic. Η Wizards προωθεί πολλά ακόμα θέματα, και όταν λέμε πολλά, εννοούμε ΠΟΛΛΑ! Εχουμε τα:

- ARC system (νέοι κανόνες) και C/23 (futuristic), Xena και... Hercules! Τρία παιχνίδια που συνδυάζονται μεταξύ τους.
- Battleteck με Crusade, Payback & Arsenal.
- Γκιλοτίνα, όπου οι παίκτες συναγωνίζονται ποιος θα μαζέψει πιο πολλά κεφάλια ευγενών!
- Δρόμοι του Χονγκ Κονγκ, καπιταλιστικός ανταγωνισμός τρελών κεφαλαιοκρατών!

Και από τη Legends of the Five Rings (αγοράστηκε και αυτή από Wizards) τέσσερα πολύ σημαντικά παιχνίδια, καθόλου εύκολα, πολύ θεαματικά και με κάτι το εντελώς νέο: εκδίδονται κάθε μήνα σε επεισόδια, έτσι ώστε οι παίκτες να παρακολουθούν την ιστορία.

- Hidden Emperor (ανατολίτικο σκηνικό)
- Burning Sands (έρημος και νομάδες)
- Deadlands (Far West) και
- Dune (πολυαναμενόμενο)

Πολλές κυκλοφορίες λοιπόν αναμένονται από τη Wizards of the Coast για το 1998, οι οποίες απευθύνονται σε όλες τις κατηγορίες των παικτών.

Το AD&D κρατά καλά, το Magic προχωρεί και το μόνο που μένει να δούμε είναι αν τα υπόλοιπα παιχνίδια με συλλεκτικές κάρτες θα ανταποκρίνονται στις ελπίδες των δημιουργών τους. ■

WEB Surfing

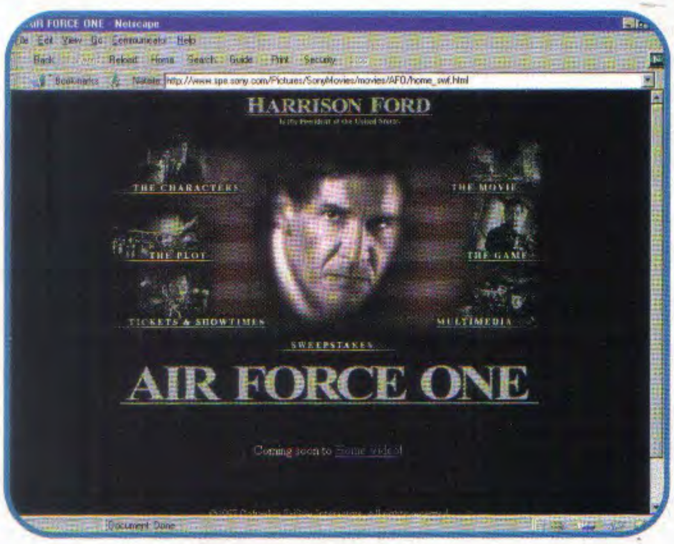
Στη στήλη αυτή θα βρίσκετε κάθε μήνα περιγραφές ορισμένων από τα δημοφιλέστερα Web sites που υπάρχουν στο Internet και πιστεύουμε πως ενδιαφέρουν άμεσα όσους από εσάς έχετε πρόσβαση στο μεγαλύτερο των δικτύων. Enjoy the surf!

Του Γιάννη Ρηγόπουλου
stoniak@compulink.gr

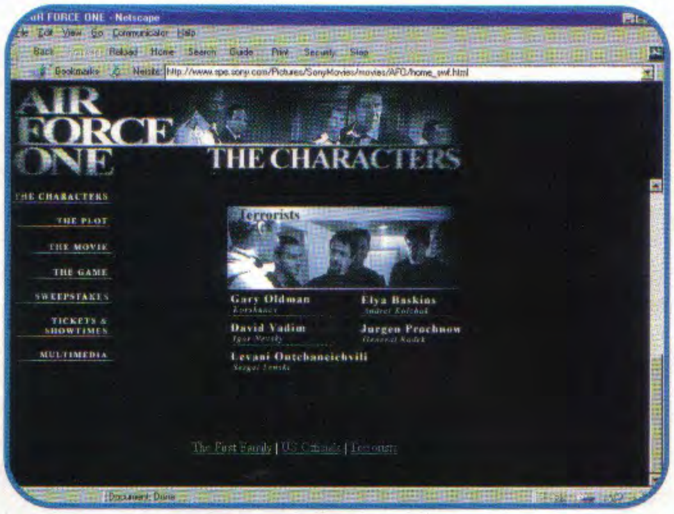
Air Force One

http://www.spe.sony.com/Pictures/SonyMovies/movies/AFO/index.html

Οι γιορτές πέρασαν και ο νέος χρόνος "έσκασε μύτη", φέρνοντας στον καθένα μας ελπίδες για κάτι καλύτερο. Το 1997 ήταν χρονιά για άλλους καλή και για άλλους κακή. Οπως και να το κάνουμε, πάει, πέρασε, και ας ευχηθούμε το 1998 να είναι πολύ καλύτερο για όλους. Φυσικά, ακόμη καλύτερη θα είναι και η στήλη μας. Για να αποδείξουμε πόσο σας προσέχουμε ξεκινάμε με μια βόλτα στο χώρο του κινηματογράφου. Τον Δεκέμβριο, λοιπόν, προβλήθηκε στις αθηναϊκές αίθουσες η νέα ταινία του Harrison Ford "Air Force One", για την οποία είχαν ειπωθεί πολλά. Ορισμένοι την κατέκριναν υποστηρίζοντας ότι περιλάμβανε ανακριβή στοιχεία για το ίδιο το... Air Force One, όμως ποιος ασχολείται με τέτοιες λεπτομέρειες! Η παραγωγή ήταν πολύ "μουράτη" και ο Harrison Ford αποτέλεσε, όπως πάντα, εγγύηση για το αποτέλεσμα. Πάντως, σε εμάς άρεσε η ταινία, για αυτό ψάξαμε στο Δίκτυο, ανακαλύψαμε και σας παρουσιάζουμε το επίσημο site της.

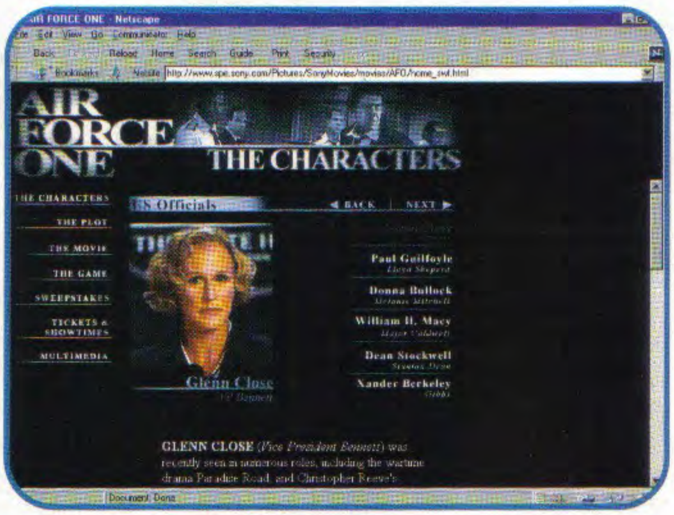


Air Force One - Η εισαγωγή.



Γνωρίστε τους χαρακτήρες της ταινίας.

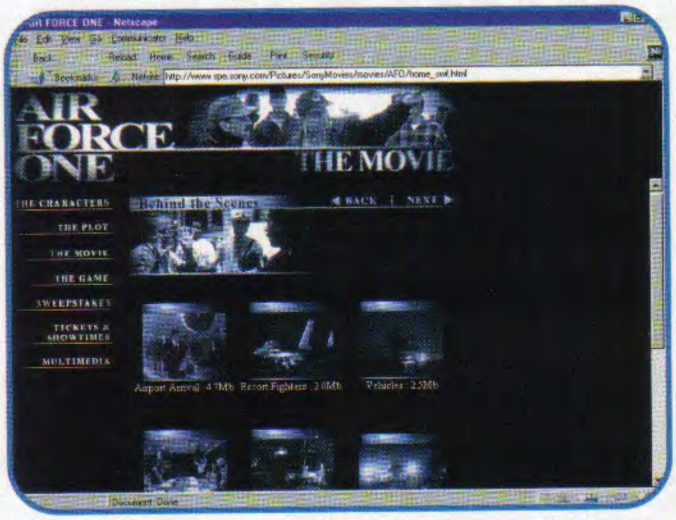
Air Force One, λοιπόν, και για να μεταφερθείτε στο site δώστε τη διεύθυνση http://www.spe.sony.com/Pictures/SonyMovies/movies/AFO/index.html (ουφ, όλο αυτό!) και θα βρεθείτε σε μια ενδιαφέρουσα εισαγωγική οθόνη. Ανοίξτε τα ηχεία σας και ακούστε την εισαγωγή που αρμόζει σε ένα τέτοιο site! Η αμέσως επόμενη οθόνη



...Και μια γνωριμία με την Glenn Close.

σάς δίνει τις κεντρικές επιλογές, από τις οποίες θα ξεκινήσετε την περιήγησή σας. The Characters, The Plot, The Movie, The Game, Sweepstakes, Tickets & Shotimes και Multimedia είναι οι ενότητες που προσφέρονται για περαιτέρω εξερεύνηση.

Ξεκινώντας με την επιλογή The Characters θα βρείτε τρία links σχετικά με τους χαρακτήρες του έργου. Οι χαρακτήρες είναι χωρισμένοι σε: The First Family, U.S. Officials και Terrorists. Ετσι, αρχικά θα μάθετε για τον Harrison Ford, που υποδύεται τον πρόεδρο των Η.Π.Α. Marshall, την "πρώτη κυρία" Wendy Crewson και την Alice Marshall που υποδύεται η Liesel Matthews. Στους U.S. Officials ανήκουν οι Glenn Close ως VP Bennell, Donna Bullock και William H.



Τι συμβαίνει στα παρασκήνια;

Macy, ενώ τους τρομοκράτες ενσαρκώνουν οι Garry Oldman ως Korshunov και David Vadim. Υπάρχουν βιογραφικά για όλους τους πρωταγωνιστές και όχι μόνο...

Η επόμενη επιλογή, The Plot, σας παρουσιάζει την ιστορία της ταινίας. Για όσους δεν έχουν καταφέρει ακόμη να δουν το φιλμ, αναφέρουμε πως το αεροπλάνο του προέδρου των Η.Π.Α Air Force One πέφτει στα χέρια Ρώσων τρομοκρατών κατά την επιστροφή του προέδρου από τη Μόσχα στην Ουάσινγκτον. Οι τρομοκράτες κρατούν ομήρους πενήντα επιβάτες, μεταξύ των οποίων και την προεδρική οικογένεια, απαιτώντας την απελευθέρωση ενός Ρώσου δικτάτορα, ο οποίος κρατείται στις Η.Π.Α. Τα υπόλοιπα επί της οθόνης... έτσι, για να σας κρατάμε σε αγωνία.

Όλοι οι παραγωγοί, οι συντελεστές της ταινίας και τα παρασκήνια παρουσιάζονται λεπτομερώς στην επιλογή The Movie. Ο Wolfgang Peterson είναι ο σκηνοθέτης και ο Armyan Bernstein έκανε την παραγωγή, ενώ το επιτελείο των συνεργατών είναι πολύ μεγάλο και παρουσιάζεται αναλυτικά στα Credits.

Δεν πρέπει να παραλείψετε να δείτε τα συνολικά οκτώ videos από τα παρασκήνια, σε μορφή quicktime movies και με αρκετά μεγάλο μέγεθος το καθένα. Δεν χρειάζεται φυσικά να αναφερθούμε στην ποιότητά τους!

Για τους πολύ "πωρωμένους", στην επιλογή The Game υπάρχει το ομώνυμο παιχνίδι, το οποίο παίζεται μάλιστα μέσω Internet Explorer, έχοντας εγκαταστημένο το Shockwave plug-in. Το παιχνίδι είναι action/shoot'em up, αποτελείται από τρία επίπεδα και σε αυτό παίζετε το ρόλο του προέδρου και προσπαθείτε να "οριζοντιώσετε" τους τρομοκράτες που σας πυροβολούν. Εξυπνο ως ιδέα, αν και λίγο αργό.

Δυστυχώς, όταν συνδεθήκαμε με το site είχε λήξει ο διαγωνισμός, οι νικητές του οποίου κέρδιζαν πλούσια δώρα. Ανάμεσα σε αυτά, ένα τετραήμερο ταξίδι για δύο άτομα στη Μόσχα με city tour κομπλέ, πτήση με πραγματικό MiG-21 και ένα χρυσό ρολόι 18 καρατίων αξίας $10.000.

Κρίμα, χάσατε! Δίνανε ακόμη CDs, posters, καπελάκια και άλλα ψιλά... (Δύο φορές χάσατε!) Στην επιλογή Tickets & Showtimes, δίνοντας το ZIP code σας (όμως, μόνο αν είστε κάτοικοι Αμερικής!), μαθαίνετε πού και πότε παίζεται το έργο, ενώ υπάρχει και on-line πώληση εισιτηρίων.

Η τελευταία επιλογή σάς παραπέμπει, όπως αναφέρει και ο τίτλος, στο multimedia τμήμα του Air Force One. Εδώ θα βρείτε δεκάδες φωτογραφίες από το έργο σε JPG format, διάφορες πληροφορίες για την παραγωγή, video clips σε quicktime αρχεία ήχου με λεζάντες της ταινίας σε μορφή AIFF (Mac) και WAV (PC), ενώ το παιχνιδάκι που προαναφέραμε υπάρχει και σε stand-alone αρχείο, το οποίο μπορείτε να "κατεβάσετε" και να κρατήσετε για λίγο στη συλλογή σας!

Η ταινία Air Force One έσπασε τα ταμεία σε Ευρώπη και Αμερική. Δεν θα πρέπει λοιπόν να τη χάσετε, όπως δεν πρέπει να χάσετε και το πολύ όμορφο site της. Σας το συνιστάμε ανεπιφύλακτα!

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ: 9/10

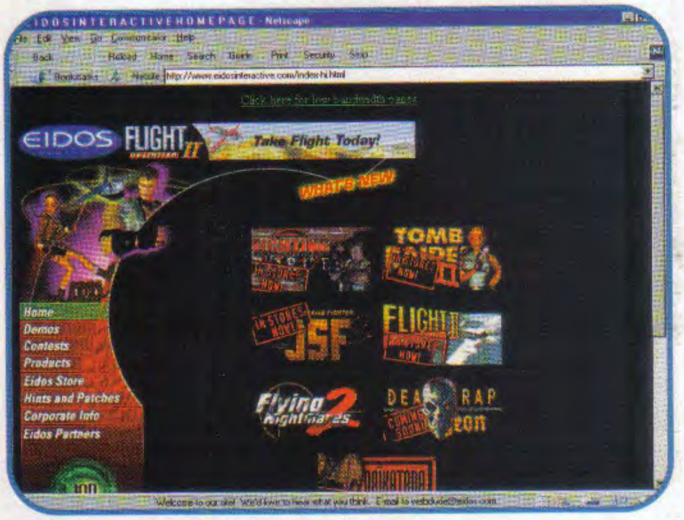
+ Πολύ καλή παρουσίαση των θεμάτων και αρκετά multimedia στοιχεία.

- Λίγο σκοτεινές σελίδες και δίχρωμες φωτογραφίες σε αρκετές από αυτές.

EIDOS Interactive

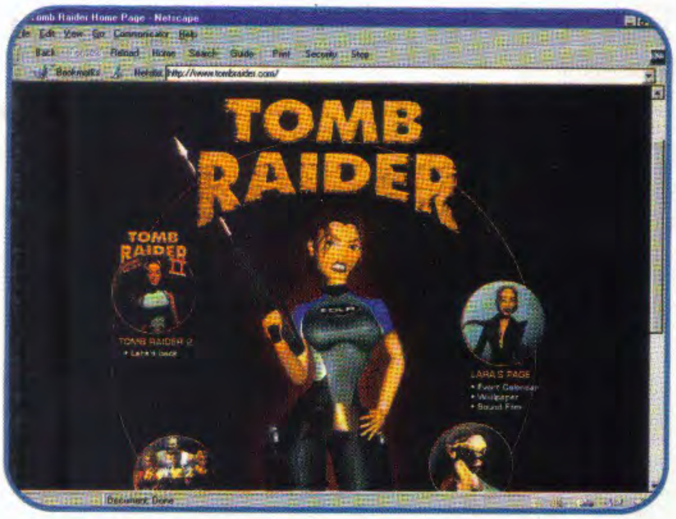
http://www.eidosinteractive.com

Η βιομηχανία των computer games για PCs, Mac και κονσόλες έχει προχωρήσει τόσο πολύ, ώστε ο ανταγωνισμός ανάμεσα στις εταιρίες φθάνει στα όριά του. Ο χρήστης βομβαρδίζεται κάθε τόσο από τον ένα και τον άλλο τίτλο που κυκλοφορεί στην αγορά. Λίγοι όμως οι εκλεκτοί! Ισως και μετρημένοι στα δάχτυλα. Μία από αυτές τις εταιρίες κατάφερε να ανέβει τόσο γρήγορα που της αξίζουν συγχαρητηρίων. Εάν τίτλοι όπως οι Tomb Raider και Flight Unlimited σας λένε κάτι, τότε σίγουρα γνωρίζετε την EIDOS Interactive. Πρόκειται για μια συνεχώς ανερχόμενη εταιρία παραγω-



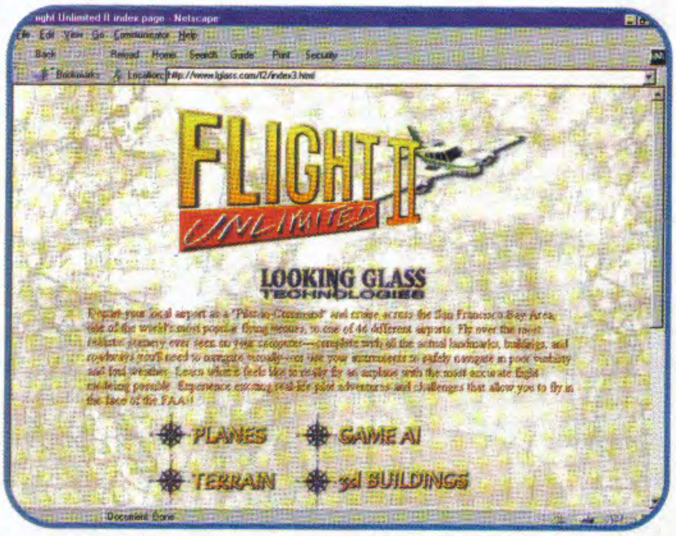
Welcome to EIDOS Interactive.

WEB Surfing



Lara Croft... Το φαινόμενο!

γής software για τις πιο δημοφιλείς πλατφόρμες, η οποία ήρθε να ταράξει και πάλι τα νερά με το δημιούργημά της, τη νέα τρέλα που ακούει στο όνομα... Lara Croft. Ενα ψηφιακό μοντέλο της δυναμικής γυναίκας, για την οποία τελευταία ακούστηκαν πολλά, έγινε εξώφυλλο περιοδικών και βέβαια ετοιμάζεται ταινία με πρωταγωνίστρια την ίδια! Το Tomb Raider II, ύστερα από την τεράστια επιτυχία που είχε ο προκάτοχός του, έφερε μια νέα πνοή στα action/adventures. Τα γραφικά είναι άψογα και το gameplay καταπληκτικό. Ολα αυτά



Μια "βόλτα" με το νέο Flight Unlimited II.

συνθέτουν μια πολύ καλή εικόνα της EIDOS στο χώρο των computer games - και, φυσικά, δεν θα έλειπε από το Internet η ομώνυμη homepage. Δίνοντας, λοιπόν, http://www.eidosinteractive.com συνδέεστε με την κεντρική σελίδα της εταιρίας, αφού πρώτα περάσετε από την οθόνη επιλογής της ταχύτητας των σελίδων (LO-FI για 14.4K modems και HI-FI για γρηγορότερα). Οι επιλογές της κεντρικής σελίδας είναι οι Home, Demos, Contests, Products, Eidos Store, Hints & Patches, Corporate Info, Eidos Partners, What's New, καθώς και άμεσα links στις νέες παραγωγές της EIDOS. Ας δούμε όμως αναλυτικότερα τι θα συναντήσετε.

Στην επιλογή What's New θα διαβάσετε όλα τα τελευταία νέα της εταιρίας, ενώ σίγουρα θα κάνετε κλικ σε όλα τα links των νέων προϊόντων. Τίτλοι όπως Fighting Force, Tomb Raider II, Joint Strike Fighter, Flight Unlimited II, Flying Nightmares 2, Deathtrap Dungeon και Daikatana αποτελούν όλα τα νέα computer games και σίγουρα το καθένα έχει να επιδείξει καταπληκτικά στοιχεία ποιότητας. Κάνοντας κλικ στο Fighting Force, το οποίο είναι ένα καθαρό beat'em up, υπάρχει παρουσίαση του παιχνιδιού όσον αφορά στα levels και τους χαρακτήρες, καθώς και screenshots. Στο Tomb Raider II περιλαμβάνεται ξεχωριστή σελίδα της Lara Croft με αρχεία ήχου, wallpaper, αρχεία video σε μορφή AVI, καθώς και demos και patches για τις 3D κάρτες γραφικών. Ακόμη ένας κορυφαίος τίτλος της EIDOS, το Flight Unlimited II, παρουσιάζεται λεπτομερέστατα με εικόνες από τα αεροπλάνα, αεροδρόμια, τρισδιάστατα κτίρια και σενάρια (πράγματι αγγίζουν το τέλειο!), καθώς και videos σε μορφή MPEG ή quicktime. Επιπλέον, υπάρχει παρουσίαση μαθημάτων πτήσης.

Επιστρέφοντας στο αρχικό menu επιλογών, στα αριστερά της οθόνης και κάνοντας κλικ στην επιλογή Demos μπορείτε να "κατεβάσετε" demos από διάφορα παιχνίδια της εταιρίας, όπως είναι τα Power F1, Tomb Raider II, JSF, Total Mayhem, Terracide, Big Red Racing, Shellshock κ.ά.

Τα demos αυτά υπάρχουν τόσο για PCs όσο και για Macs. Οσο για την επιλογή Contests, κατά καιρούς μπορείτε να βρίσκετε διάφορους ενδιαφέροντες διαγωνισμούς.

Η επιλογή Products παρουσιάζει όλα τα προϊόντα ανά πλατφόρμα (Saturn, Playstation, PC, Mac) και ανά κατηγορία (Action/adventure, simulation, strategy, sports και racing). Προχωρώντας στην επιλογή Eidos Store θα βρείτε διάφορα διαφημιστικά προϊόντα της EIDOS όπως παιχνίδια, μπλούζες, καπέλα και άλλα.

Μία από τις επιλογές -την οποία θα επισκέπτεστε συχνά, αν έχετε κάποιο τίτλο της εταιρίας- είναι η Hints & Patches. Εκεί μπορείτε να βρείτε οποιοδήποτε βοήθημα ή patch έχει κυκλοφορήσει για τα παιχνίδια της EIDOS.

Για να είστε, λοιπόν, ενημερωμένοι και να αποφεύγετε τα bugs, κάντε απλά ένα κλικ στην επιλογή.

Οι τελευταίες δύο επιλογές είναι απλώς παρουσιάσεις των συνεργατών της EIDOS, όπως είναι η Core Technologies, καθώς και πληροφορίες γύρω από την ίδια την εταιρία.

Συμπερασματικά, η EIDOS διαθέτει ένα καλό site, το οποίο ακολουθεί πιστά την ποιότητα των προϊόντων της. Φίλοι της Lara Croft, ενωθείτε! Η EIDOS σας περιμένει!

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ: 9/10

+ Αρκετά demos και πολύ καλές μεμονωμένες σελίδες για τα καλύτερα παιχνίδια της εταιρίας.

- Το site θέλει λίγη "δουλίτσα" ακόμη!

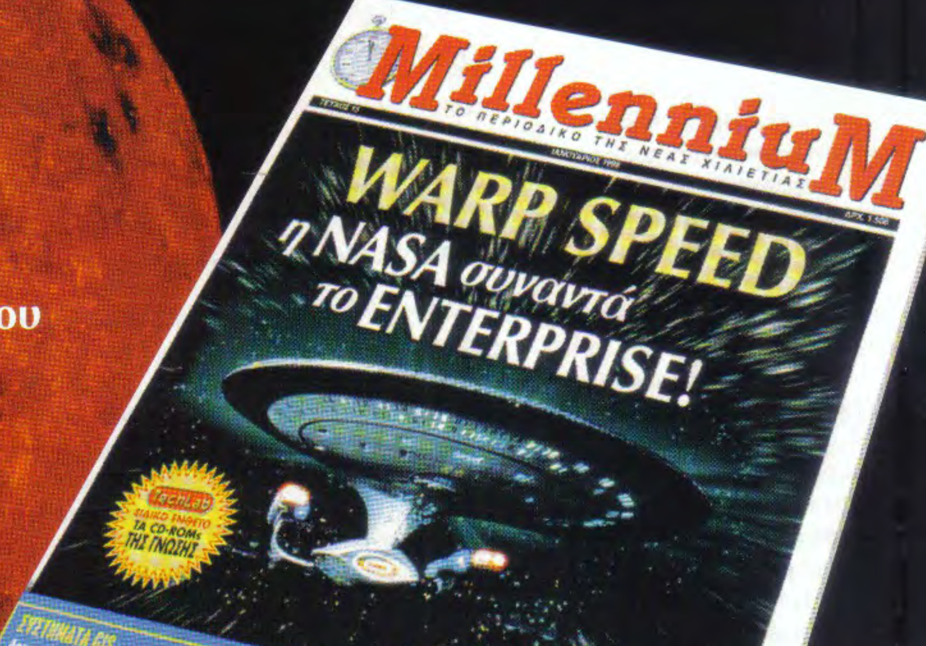
Για όσους σκέφτονται ΑΚΟΜΑ!

ΓΝΩΡΙΣΤΕ τις εξελίξεις
της επιστήμης
και της τεχνολογίας.

ΑΝΑΚΑΛΥΨΤΕ
τα μυστικά
του γνωστού - άγνωστου
κόσμου μας.

"ΟΔΗΓΗΘΕΙΤΕ"
στη νέα χιλιετία.

TechLab
ΕΙΔΙΚΟ ΕΝΘΕΤΟ
ΤΑ CD-ROMs
ΤΗΣ ΓΝΩΣΗΣ



ΔΙΑΒΑΣΤΕ ΣΤΟ ΤΕΥΧΟΣ ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΥ

WARP SPEED
Η NASA, με μια εκρηκτική ανακοίνωση, χαράσσει το μέλλον των διαστημικών ταξιδιών.

ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ GIS
Τα δορυφορικά συστήματα που χαρτογραφούν και φωτογραφίζουν τον πλανήτη μας.

ΠΥΡΗΝΙΚΗ ΣΥΝΘΕΣΗ
Οι εξελίξεις από το χώρο της καθαρότερης πυρηνικής ενέργειας.

ΑΠΟΣΤΟΛΗ GALILEO
Μετά το πέρας της βασικής αποστολής του στον πλανήτη Δία, ο Γαλιλαίος συνεχίζει ακάθεκτος.

ΤΗΛΕΜΕΤΑΦΟΡΑ
Πραγματοποιήθηκε η πρώτη στην ιστορία τηλεμεταφορά ύλης.

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΗ ΙΑΤΡΙΚΗ
Η "άλλη" πλευρά της ιατρικής, όπου η φύση παίζει πρωτεύοντα ρόλο.

...και δεκάδες ακόμη θέματα για να βρίσκεστε κοντά στις εξελίξεις.

BANDWIDTH ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ

Η νέα σύνδεση με το εξωτερικό μέσω UUNET (2Mbps) δόθηκε επιτέλους με... χαρές και πανηγύρια στους συνδρομητές του συστήματος, έπειτα από αρκετές ημέρες δοκιμών εκ μέρους του Τεχνικού Τμήματος της CompuLink.

Ετσι, η CompuLink πλέον "πετά", φθάνοντας σε πράγματι πρωτόγνωρες ταχύτητες και εγκαινιάζοντας μία νέα περίοδο σημαντικών καινοτομιών. Σύντομα θα έχει ολοκληρωθεί και η αναβάθμιση του bandwidth με το εσωτερικό δίκτυο της χώρας.

Καθώς όλα δείχνουν πως η CompuLink ετοιμάζεται για ένα καινούριο ξεκίνημα, θέτοντας νέα όρια στην ποσότητα και την ποιότητα των υπηρεσιών της, κρίνουμε κατάλληλη τη στιγμή να ρίξουμε μια ματιά στο γενικότερο προφίλ της.

Πολλά είναι τα νέα και σπουδαίες οι εκπλήξεις που περιμένουν και αυτόν το μήνα τους φίλους της CompuLink. Ας ξεκινήσουμε, λοιπόν, αμέσως διότι, όπως θα διαπιστώσετε, όσα έχουμε να σας πούμε αξίζουν τον κόπο!

Από τον Βαγγέλη Κράτσα
vantor@compulink.gr

Η CompuLink Network, λοιπόν, αποτελείται από το κεντρικό δίκτυό της στην Αθήνα και τη Θεσσαλονίκη, ενώ ο αριθμός των περιφερειακών κόμβων ανά την επικράτεια αυξάνει συνεχώς (34 αυτή τη στιγμή). Ο κόμβος της Αθήνας αποτελεί την "καρδιά" του δικτύου της CompuLink Network σε πανελλαδική κλίμακα, ενώ κεντρικός router είναι ένας Cisco 7500, στον οποίο καταλήγουν οι συνδέσεις με τον κόμβο της Θεσσαλονίκης (128Kbps) και το FORTHnet (128Kbps) για εσωτερικό traffic. Η σύνδεση με το εξωτερικό γίνεται μέσω του κόμβου της UUNET-PIPEX International στην Αμερική με γραμμή ταχύτητας 2Mbps.

Για τις επιμέρους συνδέσεις με τους περιφερειακούς κόμβους χρησιμοποιούνται routers Cisco 2501, ενώ οι dial-up συνδρομητές εξυπηρετούνται από 208 τηλεφωνικές γραμμές με τα αντίστοιχα Microcomm modems στα 28.8Kbps και 3 Annex 4000 access servers.

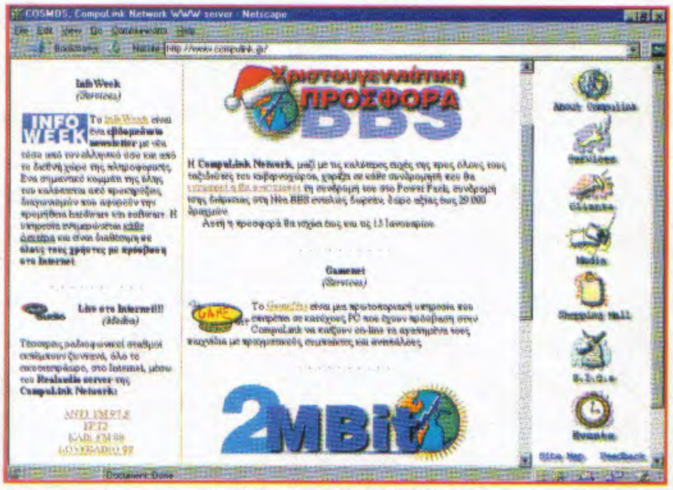
Ο κεντρικός κόμβος της Θεσσαλονίκης αντιπροσωπεύει το δεύτερο σε μέγεθος κομβικό σημείο του δικτύου της CompuLink Network και δεν υποστηρίζει μόνο τους δικούς του dial-up χρήστες αλλά αποτελεί και σημείο συγκέντρωσης όλων των κόμβων της Βορείου Ελλάδας. Το κεντρικό τμήμα του δικτύου απαρτίζεται και εκεί από routers Cisco 2501, στους οποίους καταλήγουν οι συνδέσεις με τους περιφερειακούς κόμβους. Ο κόμβος της Θεσσαλονίκης συνδέεται με HellasCom (128Kbps) με τον κεντρικό κόμβο της Αθήνας και 128Kbps με το FORTHnet, από όπου παρέχεται κεντρικά πρόσβαση στο Internet. Η αυτόνομη dial-up υποδομή για υποστήριξη των τοπικών dial-up χρηστών συγκροτείται από 1 Annex 4000 access server και 46 Microcomm modems στα 28.8Kbps.

Η τηλεπικοινωνιακή υποδομή των περιφερειακών κόμβων στηρίζεται σε routers Cisco 2511, οι οποίοι αναλαμβάνουν τη σύνδεση με έναν από τους δύο κεντρικούς κόμβους (Αθήνα ή Θεσσαλονίκη) αλλά και τη σύνδεση των dial-up χρηστών, μια και οι εν λόγω routers διαθέτουν 16 ασύγχρονες θύρες. Τα χρησιμοποιούμενα modems είναι Microcomm 28.8Kbps, ενώ η πλειονότητα των τοπικών κόμβων έχει περίπου 8 host modems με δυνατότητα για άμεση επέκταση στα 16 modems.

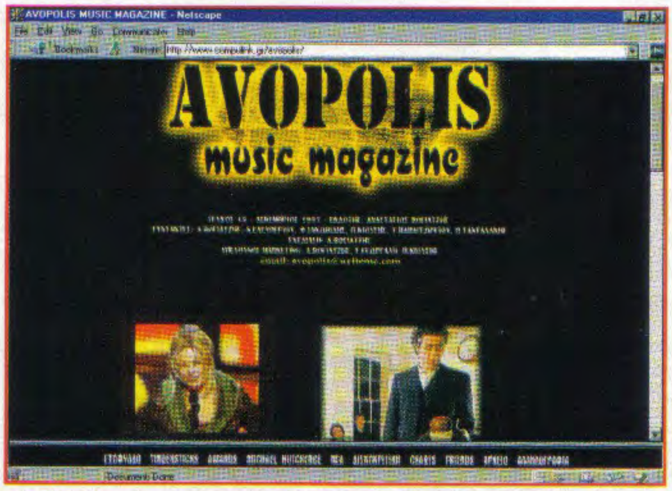
Στα τεύχη Οκτωβρίου και Νοεμβρίου της προηγούμενης χρονιάς θα βρείτε πολλά ακόμη ενδιαφέροντα στοιχεία τόσο για τις παρεχόμενες από την CompuLink υπηρεσίες όσο και για τη νέα BBS της, η οποία είναι μακράν καλύτερη από οτιδήποτε παρόμοιο έχετε δει ποτέ!

ΓΙΟΡΤΑΖΩ, ΓΙΟΡΤΑΖΩ, ΜΑ ΟΥΤΕ ΠΟΥ ΤΟ ΦΩΝΑΖΩ...

Η CompuLink δεν θα μπορούσε να αφήσει παραπονεμένους τους χιλιάδες φίλους της κατά τη διάρκεια της εορταστικής περιόδου των Χριστουγέν-

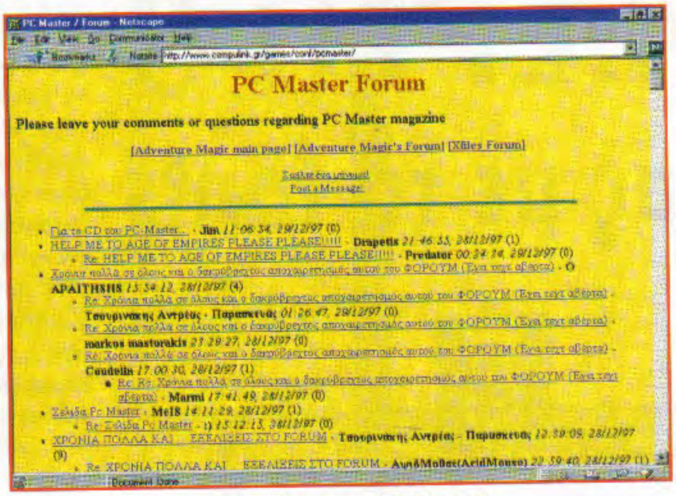


Η ανανεωμένη κεντρική σελίδα του COSMOS Web Server.



Το εξώφυλλο του νέου τεύχους του Avopolis Music Magazine, που μπορείτε να βρείτε on-line στα SIGs της CompuLink.

νων και της Πρωτοχρονιάς. Ετσι αποφάσισε, μαζί με τις καλύτερες ευχές της προς όλους τους ταξιδιώτες του κυβερνοχώρου, να χαρίσει σε κάθε συνδρομητή, ο οποίος θα εγγραφεί ή θα ανανεώσει τη συνδρομή του στο Power Pack, συνδρομή στη νέα BBS εντελώς δωρεάν - δώρο αξίας έως και 29.000 δραχμών. Αυτή η προσφορά θα ισχύει έως και τις 15 Ιανουαρίου 1998. Τι κάθεστε; Τέτοια δώρα δεν δίνονται κάθε μέρα!



Headlines μηνυμάτων από το forum του "PC Master".

ΤΟ FORUM ΤΟΥ "PC MASTER"

Κάτι που σίγουρα έλειπε από το "PC Master" ήταν ένα online forum, όπου οι αναγνώστες του θα μπορούν να καταθέτουν ελεύθερα τις απόψεις τους σχετικά με αυτό και να συζητούν "ζωντανά" με τους συντάκτες του για όλα τα θέματα που τους απασχολούν. Να, λοιπόν, που το forum αυτό είναι πλέον πραγματικότητα και μάλιστα έχει δραστηριοποιηθεί πέρα από κάθε προσδοκία! Ετσι, όσοι έχετε πρόσβαση στο Internet (δεν χρειάζεται να είστε συνδρομητές της CompuLink) μπορείτε να επισκεφθείτε τη διεύθυνση http://www.compulink.gr/games/conf/pcmaster/, για να συμμετάσχετε κι εσείς στους πολύ ενδιαφέροντες διαλόγους και να καταθέσετε τη δική σας γνώμη!

Ακολουθούν μερικά χαρακτηριστικά αποσπάσματα από την πληθώρα των συζητήσεων με δεκάδες διαφορετικά θέματα, που έχουν διεξαχθεί τον τελευταίο καιρό στο on-line forum μας. Σημειώνουμε πως όσα παρατίθενται εν συνεχεία αποτελούν προσωπικές απόψεις των φίλων μας, οι οποίες, φυσικά, δεν δεσμεύουν το περιοδικό.

Hellas: "Αγόρασα πριν από λίγες μέρες το Fifa 98. Το παιχνίδι το χαρακτηρίζω ΑΡΙΣΤΟ και το καλύτερο παιχνίδι ποδοσφαίρου για υπολογιστές και όχι μόνο. ΟΜΩΣ, η ομάδα των Σκοπίων εμφανίζεται με το όνομα MACEDONIA και για σημαία έχει τον ήλιο της Βεργίνας. Πιστεύω ότι οι κατασκευαστές του παιχνιδιού έπρεπε να δώσουν ιδιαίτερη προσοχή σε ένα τόσο ευαίσθητο θέμα όπως η ονομασία των Σκοπίων και να το αποκαλέσουν τουλάχιστον FYROM, όπως έχει συμφωνηθεί το όνομά του."

Coudelin: "Αν και δεν παίζω adventures, πήγα και πήρα το Riven μόνο και μόνο από περιέργεια, επειδή αυτά που έλεγε το PC Master ήταν ωραία και καλά. Εχουμε και λέμε, λοιπόν: Τρομερό παιχνίδι, σχεδόν αληθινά γραφικά, ατμοσφαιρική μουσική, αλλά... δεν βγαίνει. Με καμιά δύναμη. Προσπάθησα κάπου μία εβδομάδα συνεχώς, αλλά έφθασα μέχρι ένα σημείο και μετά τέρμα. Αναγκάστηκα, λοιπόν, να δω τη λύση του και με αυτά που είδα ότι πρέπει να κάνεις, τρελάθηκα. Οποιος καταφέρει να λύσει μόνος του αυτό το παιχνίδι, πρέπει να τον προσλάβουν τουλάχιστον για πυρηνικό επιστήμονα!"

Κωστής Νικολάου: "Συνεχίζοντας την έρευνά μου για την ιδανική 3D accelerator κάρτα βρήκα νέες πληροφορίες, τις οποίες θα παραθέσω στη συνέχεια. Το μόνο σίγουρο είναι ένα: οι 3D accelerator cards σε λίγο καιρό θα αποτελούν standard για έναν υπολογιστή. Ηδη πολλά παιχνίδια έχουν αυτές τις κάρτες σαν recommended, ενώ πρόσφατα είδα και παιχνίδι που ΑΠΑΙΤΕΙ 3D accelerator! Μπορεί Adventures, RPG, Strategy να μην έχουν μπει στο χορό ακόμα, αλλά τον καινούριο χρόνο που μας έρχεται η μόδα θα επεκταθεί και από εκεί (βλ. King's Quest 8, Gabriel Knight 3 κ.λπ.)

Ολες οι εταιρίες, αναγνωρίζοντας τις δυνατότητες των καρτών αυτών, σπρώχνουν εμάς προς την αγορά τους.

Αρχές του καινούριου χρόνου θα κυκλοφορήσει μια κάρτα που αναμένεται να κάνει πάταγο.

Σε επιδόσεις λέγεται ότι θα φθάνει μέχρι και το Voodoo 2! Δεν έχω πολλές πληροφορίες για την κάρτα αυτή. Δεν ξέρω αν Highlander θα είναι το όνομα της κάρτας ή το όνομα του chip. Το μόνο που ξέρω είναι ότι θα στηρίζεται στο PowerVR PMX1 (η επόμενη γενιά του PCX2 που χρησιμοποιούν Matrox M3D, Apocalypse). Και το καλύτερο;

Λέγεται ότι η τιμή της θα είναι στα επίπεδα των άλλων καρτών PowerVR που κυκλοφορούν σήμερα!

Το μόνο σίγουρο είναι ότι όσο περισσότερο ψάχνω το θέμα τόσο πιο πολύ πελαγώνω! Η αγορά αυτή τη στιγμή δεν είναι σταθερή όσον αφορά στις 3D accelerator cards, γιατί τώρα φουντώνει το πράγμα. Αυτό που χρειάζεται είναι υπομονή λίγο καιρό ακόμη, ώστε να δούμε πώς θα κατασταλάξει το ζήτημα.

Ολες οι παρατηρήσεις, σχόλια, ερωτήσεις, αντιρρήσεις δεκτά. Αν δω ανταπόκριση από εσάς, θα συνεχίσω την ενημέρωση σε άλλο message και θα κάνω και μία αναφορά σε επεξεργαστές Intel, AMD, Cyrix και τη συνεργασία τους με τις 3D κάρτες."

MMXGN: "Εχω φτιάξει στο irc.dal.net και συγκεκριμένα στο port 7000 το channel #pcmaster. Οσοι θέλετε (συντάκτες και αναγνώστες του περιοδικού), περάστε μια βόλτα για να τα λέμε και από κοντά μέσω του IRC."

Στο σημείο αυτό, όμως, θα πρέπει να σας αποχαιρετήσουμε για μία ακόμη φορά. Η ευχή μας για το 1998; Να αποκτήσετε όλα εκείνα τα εφόδια που θα σας επιτρέψουν να διαμορφώσετε μια πραγματικότητα όπως τη θέλετε εσείς κι όχι όπως την εύχονται για εσάς οι άλλοι (ξέρω πως αυτοαναιρούμαι λιγάκι, αλλά...).

■

DELPHI 3
Παίζοντας με τα fonts

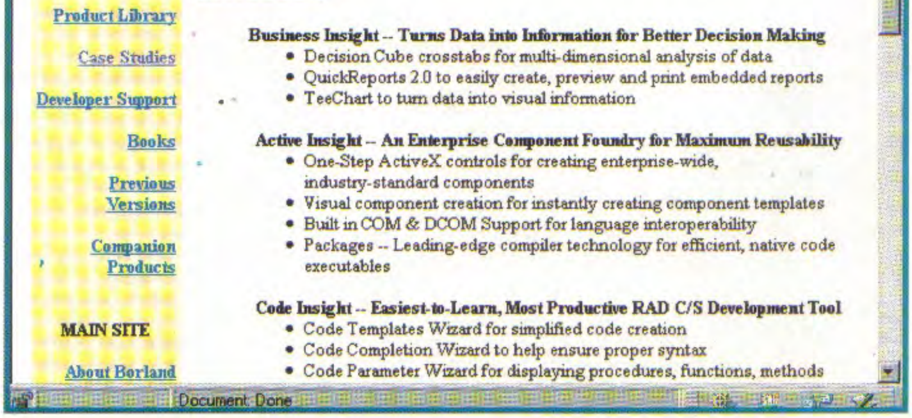
Ξεκινάμε με μια καινούρια, άδεια φόρμα. Θα χρειαστούμε ένα πλαίσιο, όπου θα εμφανίζουμε γραμμή-γραμμή κάθε τέτοια ονομασία. Τοποθετούμε επάνω στη φόρμα ένα συστατικό τύπου "ListBox", ως εξής: Κάνουμε κλικ στο εικονιζόμενο σημείο:  της Γραμμής Συστατικών και μετά κάνουμε κλικ επάνω στη φόρμα, στο σημείο όπου θέλουμε να τοποθετηθεί το συστατικό (συγκεκριμένα η επάνω αριστερή γωνία του). Στη συνέχεια ορίζουμε την ιδιότητα "Name" σε "LsFonts", ως εξής: Από την καρτέλα Properies του Object Inspector, κάνουμε κλικ στην ιδιότητα "Name" και πληκτρολογούμε: LsFonts (και στο τέλος πατάμε το πλήκτρο Enter).

Χρησιμοποιούμε ένα ListBox όταν θέλουμε να εμφανίσουμε μια λίστα, δηλαδή έναν κατάλογο, και να έχουμε τη δυνατότητα να επιλέξουμε μέσα του ένα ή περισσότερα στοιχεία. Μπορούμε να εμφανίζουμε γραμμή-γραμμή οποιοδήποτε κείμενο ή εικονίδιο θέλουμε ή και τα δυο ταυτόχρονα. Η ιδιότητα "MultiSelect" είναι εξαρχής ρυθμισμένη σε "false". Ετσι εξασφαλίζουμε ότι θα μπορούμε να επιλέγουμε μόνο μία σειρά κάθε φορά. Ας δούμε τι έχουμε καταφέρει μέχρι τώρα: Πατάμε το πλήκτρο F9, οπότε η εφαρμογή μας μεταγλωττίζεται, "τρέχει" και εμφανίζεται μια οθόνη παρόμοια με την Εικόνα 1. Ας κλείσουμε την εφαρμογή κατά τα γνωστά, κάνοντας κλικ με το ποντίκι στο εικονίδιο "x" στα δεξιά της γραμμής τίτλου. Παρατηρούμε ότι έχουμε δημιουργήσει στα γρήγορα μια εφαρμογή, που ξέρει να μετατοπίζεται στην οθόνη και να αλλάζει μέγεθος, ενώ έχει ενσωματωμένη, χωρίς άλλη δική μας ενέργεια, τη γνωστή "αίσθηση" των Windows 95. Ομως, αυτό το "Form1" στον τίτλο... Τίτλος είναι αυτός; Εμείς θα θέλαμε να γράφει: "Το καλύτερο πρόγραμμα που έφτιαξα ποτέ!".

Κανένα πρόβλημα. Ας θυμηθούμε ότι υπάρχει η ιδιότητα "Caption" της φόρμας για το σκοπό αυτό. Για να την αλλάξουμε, επιλέγουμε τη φόρμα (κάνοντας κλικ με το ποντίκι επάνω της) και, μετά ακόμη ένα κλικ στην ιδιότητα "Caption" του Object Inspector, πληκτρολογούμε το κείμενο που θέλουμε να εμφανίζεται στη γραμμή τίτ-

Η εφαρμογή που θα δημιουργήσουμε στη συνέχεια μέσα από το Delphi 3 παρουσιάζει τις ονομασίες από όλες τις εγκαταστημένες γραμματοσειρές (Fonts) των Windows 95 στην οθόνη μας. Επίσης, εμφανίζει σε ξεχωριστό παράθυρο όλους τους διαθέσιμους χαρακτήρες, οποιασδήποτε από αυτές επιλέξουμε.

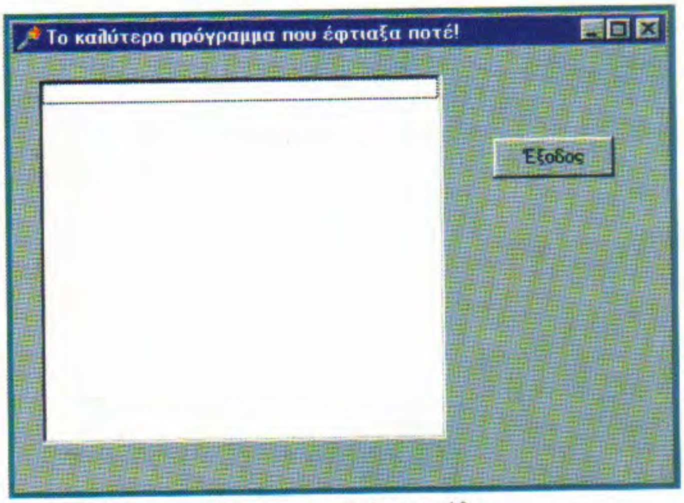
του Στέλιου Καραμπίνη
eskarabi@compulink.gr



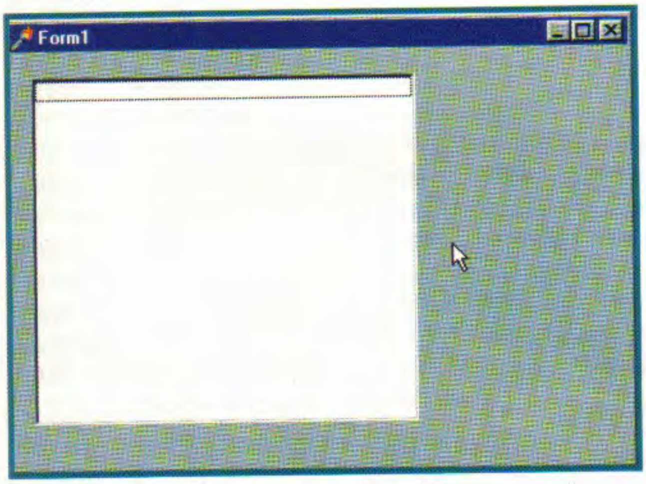
λου της εφαρμογής μας: "Το καλύτερο πρόγραμμα που έφτιαξα ποτέ!" (και μετά το πλήκτρο Enter).

Χρήσιμο δεν θα ήταν και ένα πλήκτρο που να γράφει "Εξοδος" ώστε, όταν το πατάμε, να κλείνει η εφαρμογή σαν να είχαμε πατήσει το "x" από τη γραμμή τίτλου; Ας το κάνουμε. Από τη Γραμμή Συστατικών επιλέγουμε το εικονίδιο "Button" και μετά κάνουμε κλικ επάνω στη φόρμα, στο σημείο όπου θέλουμε να τοποθετηθεί το συστατικό: λίγο δεξιότερα του LsFonts.

Στη συνέχεια ορίζουμε τις ιδιότητές του: "Name" σε "btExit" και "Caption" σε "Εξοδος". Δοκιμάζουμε τι έχουμε καταφέρει ως τώρα, με το πλήκτρο F9: η εφαρμογή δουλεύει και η οθόνη μοιάζει με την Εικόνα 2. Ωραία! Ο τίτλος της εφαρμογής είναι αυτός που θέλουμε. Υπάρχει και ένα πλήκτρο που γράφει "Εξοδος". Ας κάνουμε κλικ με το ποντίκι επάνω του. Μαντέψτε! Το πλήκτρο δείχνει ότι αντιλαμβάνεται το κλικ, αλλά η εφαρμογή δεν κλείνει! (Ας την κλείσουμε όπως ξέρουμε, κάνοντας κλικ στο "x" της γραμμής τίτλου.) Είναι φανερό ότι το πλήκτρο δεν γνωρίζει τι ενέργειες θέλουμε να γίνουν όταν πατηθεί. Πρέπει να τις υποδείξουμε εμείς. Επιλέγουμε, λοιπόν, πρώτα το πλήκτρο btExit και μετά την καρτέλα "Events" από τον Object Inspector. Παρατηρούμε ότι εμφανίζεται ένας κατάλογος με ονομασίες όπως "OnClick", "OnDragDrop" κ.λπ. Καθεμία από αυτές αντιστοιχεί σε ένα πιθανό συμβάν: Το "OnMouseKeyDown", για παράδειγμα, αντιστοιχεί στο συμβάν "Πατήθηκε κάποιο πλήκτρο του ποντικιού όσο ο δείκτης του βρισκόταν πάνω στο παρόν συστατικό", ενώ το "OnClick" αντιστοιχεί στο συμβάν "Εγινε κλικ με το ποντίκι όσο ο δείκτης του βρισκόταν πάνω στο παρόν συστατικό", και είναι αυτό που χρησιμοποιούμε συνηθέστερα για τα πλήκτρα, όπως θα κάνουμε και στο παράδειγμά μας για το πλήκτρο btExit: Κάνουμε διπλό κλικ με το ποντίκι στο λευκό χώρο δεξιά της ονομασίας "OnClick". Αμέσως παρουσιάζεται το παράθυρο επεξεργασίας κώδικα, τοποθετημένο στο "χειριστή" του συμβάντος αυτού. Ο,τι γράψουμε εδώ θα εκτελείται όταν κάνουμε κλικ στο πλήκτρο btExit. Συμπληρώνουμε τον κώδικα γράφοντας μία μόνη γραμμή, όπως παρακάτω:



Εικόνα 2: Η εφαρμογή μας κατα το δεύτερο στάδιο.



Εικόνα 1: Η εφαρμογή μας κατά το πρώτο στάδιο.

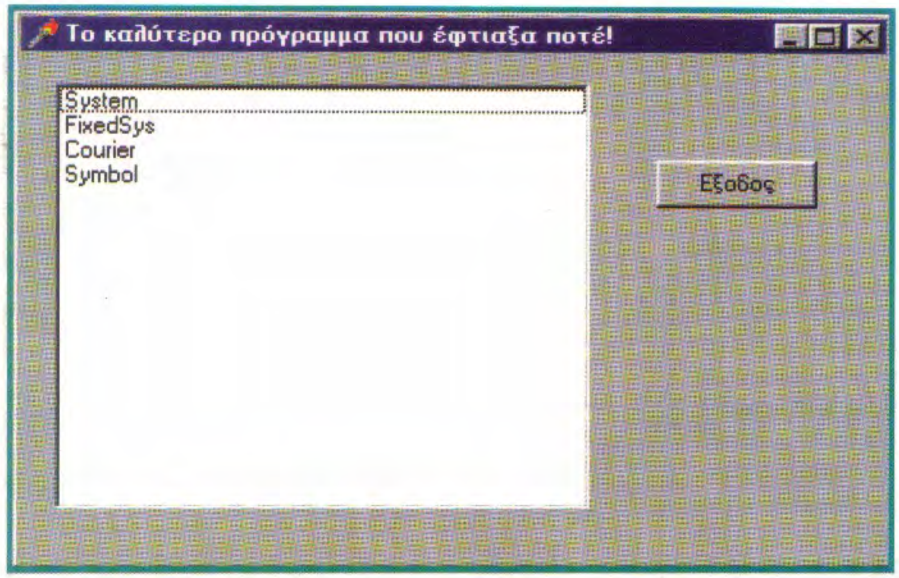
```
procedure TForm1.btExitClick(Sender:
  TObject);
begin
 Close;
end;
```

καλώντας άμεσα τη διαδικασία "Close" της φόρμας "Tform1", στην οποία έχει τοποθετηθεί το συστατικό "bt_Exit", αφού συνέβη "Click" με το ποντίκι (το όνομα της διαδικασίας μιλά μόνο του!). Κλείνοντας την κύρια φόρμα θα τερματίζεται και η λειτουργία της εφαρμογής. Αλλάζουμε τώρα και την ιδιότητα "Name" της φόρμας, από "Form1" σε "frMain", ώστε να μας θυμίζει ότι είναι η κύρια φόρμα της εφαρμογής.

Ας μη ξεχνάμε να σώζουμε κάθε τόσο τις αλλαγές μας. Υπενθυμίζεται ότι καλό είναι κάθε εφαρμογή που δημιουργούμε να σώζεται σε ξεχωριστό φάκελο (Folder), με ονομασία φακέλου καθώς και "project" αρκετά κατατοπιστικές. Θα μπορούσαμε, λόγου χάρη, να αποθηκεύσουμε την εφαρμογή που δημιουργούμε στον υποκατάλογο "NewFont", με ονομασία του project: "Fonts". Επανερχόμαστε στην εφαρμογή μας. Αν την "τρέξουμε", πατώντας το πλήκτρο F9, και κάνουμε κλικ στο πλήκτρο "Εξοδος", θα δούμε ότι το πρόγραμμα κλείνει (δοκιμάστε το!). Τι ωραία που κλείνει! Αλλά δεν κάνει τίποτε άλλο! Υποσχεθήκαμε ότι θα δείχνει ονομασίες από όλες τις εγκαταστημένες γραμματοσειρές. Πώς θα γίνει αυτό; Επιλέγουμε πάλι τη φόρμα και στη συνέχεια, από την καρτέλα events του Object Inspector, κάνουμε διπλό κλικ στο λευκό κουτάκι δεξιά της ονομασίας "OnShow", οπότε αναδύεται το παράθυρο επεξεργασίας κώδικα, τον οποίο συμπληρώνουμε γράφοντας μία μόνη γραμμή, ως εξής:

```
procedure TForm1.FormShow(Sender:
  TObject);
begin
LsFonts.Items.Assign( Screen.Fonts);
end;
```

Παρενθετικά: Το συμβάν "OnShow" είναι διαθέσιμο μόνο στις φόρμες και μας δίνει τη δυνατότητα να ορίσουμε τις ενέργειες που επιθυμούμε να εκτελεστούν, αφού "δημιουργηθεί" η φόρμα αλλά προτού εμφανιστεί στην οθόνη. Χρονικά είναι η ευνοϊκότερη στιγμή για να εκτελέσουμε τις τελευταίες ρυθμίσεις, δηλαδή -στο παρά-

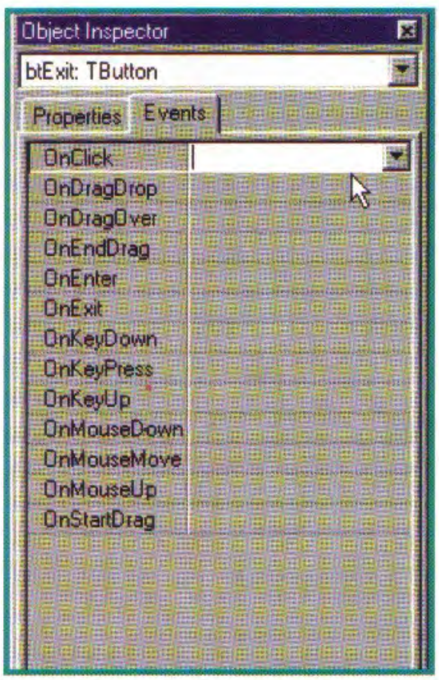


Εικόνα 3: Τρίτο στάδιο: Φάνηκαν οι ονομασίες των Fonts.

δειγμά μας- να ενημερώσουμε το LsFonts με τις ονομασίες των γραμματοσειρών.

Δοκιμάζουμε τι έχουμε κάνει με το πλήκτρο F9. Το παράθυρο της εφαρμογής μας θα δείχνει περίπου όπως η εικόνα 3. Αναγνωρίζετε τις λέξεις που εμφανίζονται στο πλαίσιο; Είναι οι ονομασίες των εγκατεστημένων γραμματοσειρών (Fonts) -σε άλλον Η/Υ είναι δυνατόν τα εμφανιζόμενα να είναι διαφορετικά (λιγότερα ή περισσότερα) αλλά αυτό δεν πρέπει να μας απασχολεί. Ας δοκιμάσουμε να επιλέξουμε μία σειρά, με τα πλήκτρα (άνω/κάτω βελάκι) ή με κλικ του ποντικιού: Η επιλογή μας "φωτίζεται" και ξεχωρίζει αμέσως! Στο τέλος κλείνουμε την εφαρμογή μας, με όποιον τρόπο θέλουμε. Επιστρέφουμε στον κώδικα για μια επεξήγηση της εντολής που παρεμβάλαμε: "LsFonts.Items.Assign(Screen.Fonts);". Η ίδια η ιδιότητα "Items" είναι ένα ολόκληρο αντικείμενο, τύπου TStrings, που εμπεριέχει έναν πίνακα (array), στον οποίο το συστατικό LsFonts, όπως και κάθε παρόμοιο του τύπου ListBox, αποθηκεύει το κείμενο που θα μας εμφανίζει. Το κυριότερο είναι ότι περιέχει και τις απαραίτητες μεθόδους που ενεργούν επάνω στα στοιχεία του πίνακα. (Η "Assign" είναι μία από αυτές.) Ομοιο αντικείμενο είναι επίσης η ιδιότητα "Fonts" της καθολικής μεταβλητής "Screen", της οποίας ο πίνακας περιέχει τα ονόματα όλων των γραμματοσειρών οθόνης. Η μεταβλητή Screen είναι τύπου "Tscreen" και δημιουργείται αυτόματα από το Delphi, χωρίς καμία δική μας ενέργεια. (Περιέχει και αρκετές άλλες ιδιότητες, αλλά δεν θα ασχοληθούμε μαζί τους αυτή τη στιγμή.) Η γραμμή του κώδικα που πληκτρολογήσαμε αντιγράφει όλα τα περιεχόμενα από το ένα αντικείμενο (Fonts) στο άλλο (Items).

Οσον αφορά στο συστατικό LsFonts, μπορούμε να ορίσουμε, αν θέλουμε, τώρα που σχεδιάζουμε την εφαρμογή, ακριβώς ποιο κείμενο θα περιέχει κάθε σειρά της



Εικόνα 4: Η καρτέλα "Events" του πλήκτρου "Εξοδος".

Items όταν τρέχει η εφαρμογή. Αυτό γίνεται αν, αφού επιλέξουμε πρώτα το LsFonts, κάνουμε διπλό κλικ στην καρτέλα properties του Object Inspector, στο άσπρο κουτάκι δεξιά από την ιδιότητα Items, εκεί που γράφει "(TStrings)". Εδώ συμπληρώνουμε, γραμμή-γραμμή, το κείμενό μας. Ας ρυθμίσουμε τώρα την ιδιότητα "Sorted" του LsFonts σε "True". Ετσι, οι σειρές μέσα του θα εμφανίζονται με αλφαβητική ταξινόμηση. Ας προσθέσουμε λοιπόν ακόμη δύο γραμμές στον κώδικα του "OnShow":

```
procedure TForm1.FormShow(Sender:
  TObject);
begin
 LsFonts.Items.Clear;
 LsFonts.Items.Assign( Screen.Fonts);
 Application.Title:= 'Fonts Οθόνης';
end;
```

ώστε, προτού ασχοληθούμε με το LsFonts.Items, να διαγραφεί όποιο κείμενο τυχόν υπήρχε καταχωρισμένο μέσα του (από τη φάση του σχεδιασμού, ίσως). Επίσης, αλλάξαμε τον τίτλο της εφαρμογής. Υπενθυμίζεται ότι το κείμενο αυτό παρουσιάζεται συνεχώς, μαζί με το εικονίδιο της εφαρμογής, στη Γραμμή Εργασιών (Taskbar), όσο "τρέχει" η εφαρμογή. Επανερχόμαστε στην εφαρμογή μας. Οταν ο χρήστης κάνει διπλό κλικ, θέλουμε να παρουσιάζεται ένα πλαίσιο με το σύνολο των χαρακτήρων της επιλεγμένης γραμματοσειράς. Θα χρειαστούμε ένα ξεχωριστό παράθυρο, δηλαδή μια νέα φόρμα. Τη δημιουργούμε από το menu: File/New Form. Το όνομά της: "Form1". Αποθηκεύουμε το νέο αρχείο με το όνομα "Unit2". Ακόμα, αλλάζουμε την ιδιότητα "Name" της φόρμας αυτής σε "frCharSet". Τώρα επιλέγουμε με τα πλήκτρα <Shift> <F12>, ταυτόχρονα, την κύρια φόρμα (frMain) και αμέσως μετά επιλέγουμε το LsFonts και τροποποιούμε το χειριστή του "OnDoubleClick", ως εξής:

```
procedure TfrMain.LsFontsDblClick(Sender:
  TObject);
begin
 frCharSet.ShowModal;
end;
```

Η "ShowModal" εμφανίζει τη φόρμα που ζητάμε (fRCharSet) και δεν επιστρέφει, παρά μόνο όταν εκείνη κλείσει. Χρειάζεται επίσης η δήλωση της Unit2, όπως παρακάτω:

```
var
 frMain: TfrMain;
```

```
implementation
uses Unit2;
{$R *.DFM}
```

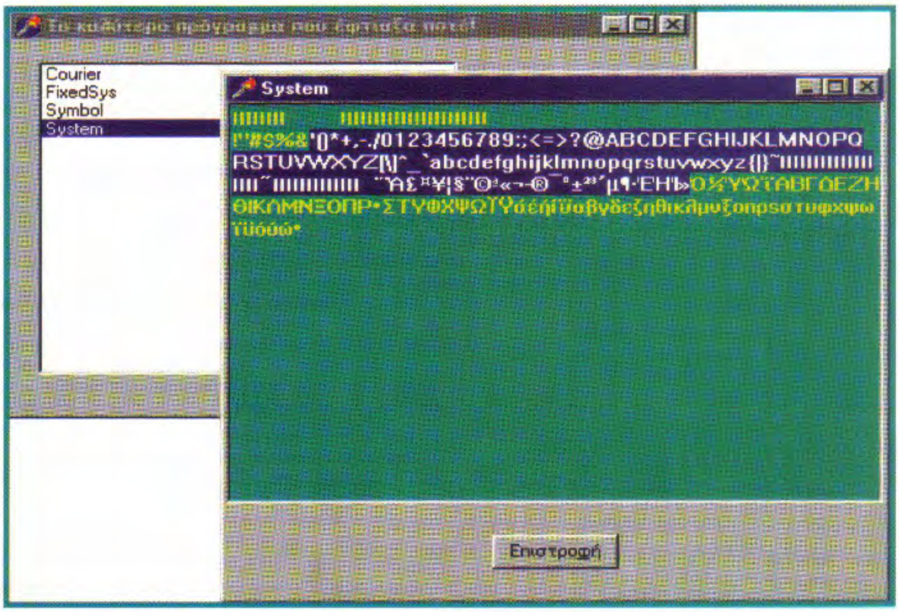
Επιλέγουμε τώρα την FrCharSet (με τα πλήκτρα <Shift> <F12>) και προσθέτουμε επάνω της ένα συστατικό "Memo" από την καρτέλα Standard της Γραμμής Συστατικών. Ρυθμίζουμε τις ιδιότητές του: "Name" σε "mmFonts", "Align" σε "alTop", "Color" σε "clTeal", "ReadOnly" σε "True", ενώ για την ιδιότητα Font: "Font.Color" σε "clYellow", "Font.Size" σε "12". Το συστατικό "Memo" εμφανίζει σε ένα πλαίσιο πολλές γραμμές κειμένου, με αναδίπλωση και δυνατότητα επεξεργασίας τους. Εδώ το χρησιμοποιούμε απλώς για να εμφανίσουμε ένα κείμενο, χωρίς δυνατότητα τροποποίησης (ReadOnly). Ρυθμίζουμε στη συνέχεια τις ακόλουθες ιδιότητες της φόρμας frCharSet: "ActiveControl" σε "mmFonts", "Caption" σε "Σετ χαρακτήρων", "Position" σε "poScreenCenter". Η ActiveControl ρυθμίζει ποιο συστατικό θα είναι ενεργό, όταν εμφανίζεται η φόρμα. Ενημερώνεται αυτόματα όταν τρέχει η εφαρμογή, καθώς μεταπηδάμε στα διάφορα συστατικά της.

Η Position καθορίζει τη θέση του παραθύρου frCharSet στην οθόνη. Εδώ ρυθμίστηκε να εμφανίζεται στο κέντρο της. Προσθέτουμε τώρα ένα συστατικό "Button". Ρυθμίζουμε τις ιδιότητες του Button1: "Name" σε "btReturn" και "Caption" σε "Επιστρο&φή". Η χρήση του "&φ" στο btReturn.Caption προκαλεί την υπογράμμιση του "φ", ώστε να υπενθυμίζει στον τελικό χρήστη ότι μπορεί να πιέσει <Alt> <φ> ταυτόχρονα, για να ενεργοποιηθεί το πλήκτρο αυτό, σαν να είχε κάνει κλικ επάνω του. Ακόμα, διαμορφώνουμε το χειριστή "OnClick", ως εξής:

```
procedure TfrCharSet.btReturnClick(Sender:
   TObject);
begin
 Close;
end;
```

ώστε να κλείνει τη φόρμα. Ρυθμίζουμε τώρα και το χειριστή "OnShow" της φόρμας αυτής, ως εξής:

```
procedure TfrCharSet.FormShow(Sender:
   TObject);
var
 s: string;
 i: integer;
begin
```



Εικόνα 5. Η τελική μορφή της εφαρμογής μας.

```
mmFonts.Clear;
s:= '';
for i:= 1 to 255 do
s:= s+ char( i);
mmFonts.Lines.Add( s);
end;
```

η οποία, αφού καθαρίσει το mmFonts, προσθέτει σε αυτό μία γραμμή με όλους τους χαρακτήρες που έχουν κωδικό από 1 έως 255. Μένει τώρα να ρυθμίσουμε την ιδιότητα "Font.Style" του mmFonts, ώστε, όταν εμφανίζεται η φόρμα, οι χαρακτήρες να σχεδιάζονται με την επιλεγμένη γραμματοσειρά. Για να "ειδοποιήσουμε" σχετικά την frCharSet, θα χρησιμοποιήσουμε την ιδιότητα "ItemIndex" του LsFonts, που περιέχει τη θέση της επιλεγμένης σειράς μέσα στον πίνακα των strings ως ακέραιο. Η έκφραση "LsFonts.Items.Strings[LsFonts.ItemIndex]" επιστρέφει το κείμενο (string) της επιλεγμένης σειράς. Ας τροποποιήσουμε τώρα τον κώδικα του "OnDoubleClick" της frMain, ως εξής:

```
procedure TfrMain.LsFontsDblClick(Sender:
   TObject);
begin
 frCharSet.Set_Font(
 LsFonts.Items.Strings[ LsFonts.ItemIndex]);
 frCharSet.ShowModal;
end;
```

ώστε να γίνεται κλήση προς τη μέθοδο "Set_Font" της φόρμας frCharSet.

Βέβαια, αυτή η "μέθοδος" δεν υπάρχει έτοιμη. Θα πρέπει να τη δημιουργήσουμε, όπως περιγράφεται στη συνέχεια: (Επιλέγουμε πρώτα τη φόρμα frCharSet και μεταφερόμαστε στον επεξεργαστή κώδικα, πατώντας το πλήκτρο F12.)

```
type
 TfrCharSet = class(TForm)
 .
 .
 .
 public
 { Public declarations }
 procedure Set_Font( const NewFont: string);
 end;
 .
 .
 .
{$R *.DFM}
procedure TfrCharSet.Set_Font( const
   NewFont: string);
(****************************************
   ************)
begin
 mmFonts.Font.Name:= NewFont;
 Caption:= NewFont;
end;
```

εκμεταλλευόμενοι ταυτόχρονα την ευκαιρία για να ρυθμίσουμε και τον τίτλο (caption) της φόρμας frCharSet, ώστε να εμφανίζει το όνομα του νέου Font. Ας δοκιμάσουμε τι έχουμε πετύχει έως τώρα (Εικόνα 5): Η εφαρμογή μας είναι έτοιμη! ■

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

Φίλοι μας,
Η στήλη της αλληλογραφίας βρίσκεται εδώ για όλους εσάς που έχετε προβλήματα με τον υπολογιστή σας, αλλά και προτάσεις και απόψεις αναφορικά με το περιοδικό. Στόχος της είναι να ενημερώνει τους αναγνώστες για θέματα σχετικά με τις τεχνολογικές εξελίξεις και παράλληλα να ενημερώνεται για τις απαιτήσεις τους. Χωρίς κανέναν ενδοιασμό, λοιπόν, στείλτε μας τα γράμματά σας.

ΠΟΥ ΕΙΝΑΙ ΤΑ WINDOWS 98, ΒΡΕΕΕ!!!

***Αγαπητό PC Master,
Καταρχήν, συγχαρητήρια σε όλους σας για την αξιόλογη προσπάθεια που καταβάλλετε. Σε αγοράζω από το 51ο τεύχος και είμαι πολύ ευχαριστημένος με την πληρότητα της ύλης σου. Αφήνω, όμως, τις φιλοφρονήσεις και περνώ στις ερωτήσεις και παρατηρήσεις μου.***

α) Πότε θα κυκλοφορήσουν τα Windows 98 (ελληνική πλήρης έκδοση), για να μπορέσουμε κι εμείς οι απλοί χρήστες να τα χρησιμοποιήσουμε;

β) Με τα Windows 98 θα χρησιμοποιούμε το Office 97 ή θα πρέπει να περιμένουμε την έκδοση 98;

γ) Γιατί δεν χρησιμοποιείτε την πλαστική (κλασική) θήκη για το CD σας και το βάζετε στη χάρτινη, με αποτέλεσμα να μην είναι και τόσο ασφαλές;

δ) Πώς σκέπτεστε την ιδέα της τηλεοπτικής εκπομπής, καθώς εξάλλου παρόμοια δεν υπάρχει στη σημερινή τηλεόραση; (Υπήρχε βέβαια, αλλά για άγνωστους λόγους διακόπηκε.)

ε) Μία άλλη καλή ιδέα είναι να βάλετε στα επόμενα CDs σας τα περιεχόμενα των δισκετών των παλαιότερων περιοδικών (1-67).

ΥΓ. 1: Περιμένω απάντηση!!!

ΥΓ. 2: Ελπίζω να μη σας κούρασα.

ΥΓ. 3: Αν είναι δυνατόν, να βάζετε περισσότερα utilities στο CD σας (ειδικά antivirus).

ΥΓ. 4: ΠΑΟ ΟΛΕ (και τα μυαλά στα κάγκελα).

Γιάννης Μπονοβόλιας

Φίλε Γιάννη,
Τα Windows 98 βρίσκονται πλέον στο τελικό στάδιο πριν από την κυκλοφορία τους, η οποία αναμένεται σύντομα. (Φυσικά, θα ενημερωθείς σχετικά από το "PC Master".) Το Office 97 θα τρέχει κάτω από τα Windows 98, ωστόσο πιστεύουμε ότι η Microsoft θα παρουσιάσει νέα έκδοση του πακέτου σχεδόν ταυτόχρονα με τα νέα Windows. Καταγράφουμε και τη δική σου άποψη υπέρ της τηλεοπτικής εκπομπής και της πλαστικής θήκης στο CD-ROM. Τέλος, υποθέτουμε πως θα έμεινες ικανοποιημένος σχετικά με το αίτημά σου για τις παλαιότερες δισκέτες, αφού υλοποιήθηκε ήδη στο τεύχος 89.

ADVENTURES; ΣΤΗΝ ΠΥΡΑ ΚΑΙ ΓΡΗΓΟΡΑ!

***Αγαπητό PC Master,
Διαβάζω χρόνια το περιοδικό, αλλά γράφω για πρώτη φορά κι αυτό γιατί προβληματίζομαι ιδιαίτερα από τις τελευταίες εξελίξεις στο χώρο των παιχνιδιών. Είναι προς τιμήν του "PC Master" το γεγονός ότι αποτελεί το μοναδικό ελληνικό περιοδικό που εισήγαγε τους Έλληνες gamers στον θαυμαστό κόσμο του MAME, αλλά αυτό δεν αρκεί. Μία βόλτα στο Internet, δείχνει καθαρά ότι ο κόσμος των arcade emulators έχει μεγαλώσει τρομακτικά. Είτε σε διάφορα sites, είτε στο IRC, είτε σε newsgroups, είναι εκπληκτικό το πόσο γρήγορα αναπτύσσεται μια ιδέα που έχει ιστορία μόλις λίγων μηνών.***

Εκτός από το θαύμα του MAME (258 παιχνίδια και έπεται συνέχεια) υπάρχουν ο επίσης εκπληκτικά εξελισσόμενος Callus (ξέρετε τι είναι να παίζεις διπλό Street Fighter 2 στην οθόνη σου;), δεκάδες άλλοι multi-game emulators, άπειροι single-game emulators, καθώς και εκπληκτικοί εξομοιωτές για Amiga, Atari, Nintendo, Sega κ.λπ. Τα ROMs είναι διαθέσιμα από ολοένα περισσότερα sites, ενώ φυσικά όλα τα παιχνίδια και οι εξομοιωτές είναι τελείως τζάμπα. (Οι προειδοποιήσεις για τα ισχύοντα copyrights είναι καθαρά τυπικές, αφού τα παιχνίδια αυτά έχουν σταματήσει να κυκλοφορούν εδώ και πολλά χρόνια.) Δεν μπορώ να σας περιγράψω τις αντιδράσεις των φίλων μου όταν είδαν στην οθόνη παιχνίδια όπως τα Donkey Kong, Moon Cresta, Mspacman, Phoenix, Frogger, Bombjack κ.λπ. Τρελάθηκαν! Εγώ προσωπικά "κόλλησα" και με παιχνίδια που δεν τα ήξερα ως έφηβος. Φυσικό είναι, αφού το gameplay τέτοιων παιχνιδιών είναι αξεπέραστο και, μόλις τα φορτώσεις, αρχίζεις αμέσως να παίζεις (και όχι να σπαταλάς δύο ώρες μπροστά στην οθόνη, ώσπου να μάθεις το παιχνίδι, για να διαπιστώσεις τελικά ότι είναι "πατάτα").

Και έρχομαι στο θέμα. Νομίζω πως μετά και το τελευταίο τεύχος του "PC Master", το οποίο μπορεί κάλλιστα να χαρακτηριστεί ως Adventur-ιάδα, μπορώ να πω με βεβαιότητα ότι, αν συνεχίσετε στο ίδιο στιλ, θα χάσετε το τρένο του gaming. Δεν έχω τίποτα με τα adventures, αλλά δεν είναι δυνατόν να προτείνετε ένα παιχνίδι επειδή έχει καλά γραφικά, τέλειο ήχο και εύκολο χειρισμό. Με τη λογική που ακολουθείτε, ένα τέτοιο παιχνίδι παίρνει υψηλή βαθμολογία ακόμη κι αν το gameplay είναι απαράδεκτο. Αν, δηλαδή, ένα παιχνίδι πάρει 100 στα γραφικά και τον ήχο, αυτομάτως έχει υψηλή βαθμολογία. Μα, τι πράγματα είναι αυτά; Αν θέλουμε ήχο, θα προτιμήσουμε το στερεοφωνικό και, αν θέλουμε γραφικά, θα κοιτάξουμε φωτογραφίες. ΤΟ GAMEPLAY ΠΟΥ ΕΙΝΑΙ; Φυσικά, όταν το άψογο gameplay συνδυάζεται και με τα υπόλοιπα, αυτό είναι θετικό. Πόσες φορές, όμως, συμβαί-

νει αυτό; Κάποτε θα πρέπει να γίνει μια σοβαρή έρευνα της αγοράς, για να δούμε επιτέλους αν το 50%(+) της ύλης σας (δηλαδή τα adventures) αντικατοπτρίζει και τις πωλήσεις των παιχνιδιών. (Από έρευνες, πάντως, στο εξωτερικό το ποσοστό των adventures δεν είναι πάνω από 20-30%, με πτωτικές τάσεις.) Η παραγωγή των adventures έχει όντως αυξηθεί, αλλά αυτό συμβαίνει γιατί δεν υπάρχει τίποτε πιο εύκολο για να φτιάξεις. Παίρνεις κάποιες φωτογραφίες και τις ψηφιοποιείς, βάζεις έναν-δύο προικισμένους ζωγράφους ή μουσικούς να φροντίσουν για τα δέοντα και ένα διεστραμμένο μυαλό αναλαμβάνει να δέσει το συνολάκι με γρίφους, που μπορείς να λύσεις μόνο αν ψάχνεις με το χεράκι κάνα μισάωρο σε κάθε οθόνη. (Αν το συγκεκριμένο άτομο χρησιμοποιούσε το χεράκι στη γυναίκα του, θα ήμαστε όλοι πολύ πιο ευτυχισμένοι και κυρίως η ίδια η γυναίκα του.) Κάτι σαν Photo-CD δηλαδή, μόνο που για να δεις τις φωτογραφίες πρέπει να σπάσεις ένα μέλος του σώματός σου που δεν επιτρέπεται να αναφέρω. Κανείς δεν χρειάζεται να στενοχωρηθεί για το gameplay, ούτε για την ταχύτητα των γραφικών. (Φθάνει που είναι όμορφα κι ας είναι και ακίνητα. Αν χρειαζόμαστε κίνηση, υπάρχει και το video.)

Για να μην παρεξηγηθώ: Είναι γεγονός ότι ο χώρος των adventures έχει δώσει κατά καιρούς εκπληκτικά παιχνίδια, τα οποία σε κρατούν καθηλωμένο για ώρες μπροστά στον υπολογιστή. Το ποσοστό όμως αυτών των παιχνιδιών σε σχέση με τη συνολική υπερπαραγωγή των adventures ουδόλως δικαιολογεί το ποσοστό των σελίδων του "PC Master" που καταλαμβάνει η συγκεκριμένη κατηγορία παιχνιδιών. Αν συνυπολογίσουμε και το adventure-ίζον RPG, το τελευταίο Game Club φιλοξένησε adventures σε 5 από τις 9 παρουσιάσεις, δηλαδή ποσοστό 55%. Δεν ξέρω αν αυτό αντικατοπτρίζει την παραγωγή των παιχνιδιών, αλλά πάντως δεν αντιπροσωπεύει τις πωλήσεις.

Τα πράγματα δεν είναι, βέβαια, καλύτερα με τα σύγχρονα arcades. (Ένα shoot'em up χρειάζεται Dual Pentium για να τρέξει ικανοποιητικά και πάλι το gameplay είναι συνήθως απαράδεκτο.) Οι μοναδικές κατηγορίες στις οποίες η βιομηχανία των παιχνιδιών δείχνει να προχωρά σωστά (συνδυασμός gameplay και γραφικών) είναι οι εξομοιωτές πτήσης και οι αθλητικοί εξομοιωτές (όχι πάντα βέβαια), ενώ στα strategy η κατάσταση είναι μπερδεμένη (από υπέροχα μέχρι απαράδεκτα παιχνίδια). Δεν είναι τυχαίο το ότι, επειδή ακριβώς δεν υπάρχουν καλές ιδέες, οι κατηγορίες παιχνιδιών που παρουσιάζουν ύφεση είναι ακριβώς εκείνες οι οποίες απαιτούν είτε πολύ μυαλό στην υλοποίησή τους (puzzle games) είτε εξαιρετικό gameplay (shoot'em up/beat'em up και platform). Εν ολίγοις, ΓΙΑΤΙ το gameplay να συνεισφέρει μόνο κατά 25% στην τελική βαθμολογία; Μήπως από αυτό δεν εξαρτάται τουλάχιστον το 60-80% της απόλαυσης που προσφέρει ένα παιχνίδι;

Τέλος πάντων, ο κόσμος, όπως φαίνεται, δίνει την απάντησή του και αυτό προκαλεί αναταραχές. Ηδη, στις Ηνωμένες Πολιτείες ετοιμάζεται συνάντηση ορισμένων μεγάλων εταιριών παραγωγής ψυχαγωγικού software, για να δουν πώς θα αντιμετωπίσουν τη διαφαινόμενη πτώση των πωλήσεων λόγω της έλευσης των emulators. Το ποτάμι όμως δεν γυρίζει πια πίσω. Οι emulators ήρθαν για να μείνουν. Μάλιστα, είναι απίστευτη η ανταπόκριση των μικρότερων, οι οποίοι αγάπησαν αυτά τα παιχνίδια κι ας μην τα είχαν ζήσει όπως οι πρεσβύτεροι, κάτι που δείχνει ολοφάνερα ότι πέρασε πλέον η εποχή κατά την οποία τα καλά γραφικά ήταν λόγος ενθουσιασμού και αγοράς παιχνιδιών.

Τέλος, ας περάσουμε στο "διά ταύτα". Νομίζω ότι ένα δισέλιδο (τουλάχιστον) είναι απαραίτητο να αφιερώνεται από 'δώ και πέρα στις εξελίξεις των emulators. Είναι εκνευριστικό να αγνοείτε έναν ολόκληρο κόσμο!

Ευχαριστώ για την υπομονή σας,
Μιχάλης

ΥΓ.: "Έχω έναν Pentium II στα 300MHz/128MB μνήμης, με CD-ROM drive 30x, SoundBlaster AWE 64 Gold, Matrox Millenium II, σκληρό δίσκο ULTRA-ATA 10GB, οθόνη Eizo 21" και modem με μισθωμένη γραμμή ISDN. Πόσο λες να αντέξει ακόμη για να παίζω Pacman;". Ή το άλλο: "Μήπως μπορείς να μου συστή-



ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

σεις ένα καλό mousepad γύρω στο πεντακοσάρικο;"

Χαρά στο κουράγιο σας!

Michael
micmic@netor.gr

Φίλε Μιχάλη,

Ασχετα με τις προσωπικές προτιμήσεις που μπορεί να έχει κάποιος και οι οποίες βέβαια είναι απολύτως σεβαστές, οι αναγνώστες-φίλοι των adventures είναι και πολλοί και φανατικοί, ενώ και το συγκεκριμένο genre διατηρεί σαφώς την πρωτοκαθεδρία ανάμεσα στα games που κυκλοφορούν σήμερα - μία βόλτα στα μαγαζιά θα σε πείσει. Οπως γράφεις λοιπόν κι εσύ, "δεν μπορούμε να αγνοήσουμε έναν ολόκληρο κόσμο"!

Σε ό,τι αφορά τους emulators, το "PC Master" είναι το μοναδικό ελληνικό περιοδικό Πληροφορικής που αφιερώνει κάθε μήνα σε αυτούς ένα τμήμα από το συνοδευτικό CD-ROM του, ενώ στο τεύχος που κρατάς στα χέρια σου σε περιμένει μία μεγάλη έκπληξη! (Για περισσότερες λεπτομέρειες ανάτρεξε στις CD-ROM Pages.) Η σχετική αρθρογραφία φυσικά και θα συνεχιστεί, δεν έχουμε μάλιστα καμία αντίρρηση να καθιερώσουμε ακόμη και μόνιμη στήλη, εάν αυτό μας ζητηθεί από πολλούς αναγνώστες. Τέλος, το σύστημά σου χρειάζεται ΑΜΕΣΑ αναβάθμιση: δεν είναι δυνατόν να μη διαθέτεις mousepad με τη Lara Croft και πληκτρολόγιο με ακουμπιστήρι για τα πόδια!

ΕΝΑΣ ΚΟΛΑΚΑΣ... ΑΠΟ ΤΗΝ ΑΡΧΑΙΟΤΗΤΑ

Αγαπητό super power ultra extra plus magic sexy PC Master,

Είσαι το καλύτερο περιοδικό της Ευρώπης ή, μάλλον, του κόσμου ή, ακόμη καλύτερα, της χρονικής διάστασής μας. Ας αφήσουμε, όμως, τις πενιχρές κολακείες, που δεν σου δίνουν το κύρος που σου πρέπει. Ας περάσουμε στο βραστό!

Εχω έναν Pentium MMX στα 931MHz με 32GB μνήμης, 86x CD-ROM, κάρτα ήχου SoundBlaster 96 bit, δίσκο 1,2TB (TeraBytes), κάρτα οθόνης Diamond Stealth 12MB Warp Accelerator, οθόνη SVGA 30 ιντσών, modem US Robotics 112.11 και ένα πράσινο πληκτρολόγιο.



1) Λέτε να αντέξει κάναν χρόνο;

2) Λέω να αναβαθμίσω το πληκτρολόγιο σε κόκκινο αλλά δεν είμαι σίγουρος. Εσείς τι προτείνετε;

3) Θέλω να ασχοληθώ και με τον προγραμματισμό. Πιστεύετε ότι είναι καλή η Basic; Αν ναι, μήπως μπορείτε να μου πείτε πώς να κάνω ένα παιχνίδι σε στιλ Pandemonium;

4) Τι λέτε; Θα παίζει το Duke Nukem στον υπολογιστή μου;

5) Οταν πάω να τρέξω το Age of the Empires, μου λέει "CD-ROM not Found, please Insert CD". Τι πρέπει να κάνω; Μήπως χρειάζομαι αναβάθμιση;

Ελπίζω να μη σας κούρασα.

Κώστας, "The Verzevoul-Fallen Angel-Undertaker-Graverobber-Vampire-Fear"

ΥΓ. 1: Προσωπικά είμαι μεγάλος θαυμαστής του "PC Master" και το αγοράζω κάθε μήνα, και το διαβάζω όλο, κι έχω και μερικές προτάσ... Ωχ! Με συγχωρείτε, παραφέρθηκα.

ΥΓ. 2: Μην πάρετε αυτό το γράμμα ειρωνικά: Πάρτε το ΠΟΛΥ ειρωνικά.

ΥΓ. 3: Ελπίζω να σας κούρασα, πράγματι ελπίζω να σας κούρασα (νοητικά).

ΥΓ. 4: Μαζί με αυτό το γράμμα αποστέλλω και ένα μπουκαλάκι φαιά ουσία για όποιον τη χρειάζεται (μάλλον ο Πατρίκος).

Φιλικότατα,
Θουκυδίδης ο Ιστορικός

Καταρχήν, θεωρούμε τιμή μας, ω ανυπέρβλητε Θουκυδίδη, σεις που με τόση γλαφυρότητα και ιστορική ακρίβεια περιγράψατε τους Πελοποννησιακούς Πολέμους, που αποτελείτε μέρος του εκλεκτού αναγνωστικού κοινού μας. Αυθωρεί και παραχρήμα προχωρούμε στην απάντηση των ερωτήσεων που είχατε την ευγενή καλοσύνη να μας υποβάλετε.

1. Not even with bullets (ούτε με σφαίρες, για όσους δεν γνωρίζουν... αρχαία ελληνικά). Σε δύο μήνες θα θέλει πέταγμα από το παράθυρο. Μπορείς να κρατήσεις μόνο το πληκτρολόγιο, αρκεί να το βάψεις κίτρινο για να είσαι μέσα στα πράγματα, όταν η ΑΕΚ θα προηγείται κατά 15 βαθμούς έναντι των υπόλοιπων ομάδων στο πρωτάθλημα.
2. Μόνο αν το αίμα των εχθρών σου επαρκεί ως πρώτη ύλη.
3. Για παιχνίδια σε στιλ Pandemonium καλύτερη γλώσσα είναι η... μοσχαρίσια. Για περισσότερες πληροφορίες απευθύνσου στο πλησιέστερο χασάπικο.
4. No way.
5. Βγάζε το CD από τη θήκη του, προτού το τοποθετήσεις στο drive.

ΥΓ.: Ηταν ανάγκη να προσφέρεις στον Πατρίκο τη φαιά ουσία σου; Ξαφνικά, άφησε ένα μουστάκι δύο μέτρα, πάχυνε κατά σαράντα κιλά, έκλεισε θέση στο Orient Express και απαιτεί να τον αποκαλούμε Ηρακλή...

ΞΙΦΟΜΑΧΙΕΣ

Αγαπητό PC Master,

Δεν είναι η πρώτη φορά που σου γράφω, γι' αυτό και δεν νομίζω πως χρειάζεται να επαναλάβω τα καλά μου λόγια για τη νέα εμφάνιση του περιοδικού.

Αφορμή του γράμματός μου είναι η παρουσίαση στο τεύχος Νοεμβρίου του adventure "Broken Sword 2". Εχω ήδη αγοράσει το συγκεκριμένο παιχνίδι και ως ένα σημείο παίξει. Διαβάζοντας, όμως, την παρουσίασή του στο περιοδικό, θα ήθελα να επισημάνω κάποια σημεία.

Το παιχνίδι, κατά τη γνώμη μου πάντα, άξιζε υψηλότερης βαθμολογίας. Ενα παιχνίδι με άριστα γραφικά, ήχο και χειρισμό δεν μπορεί να χάνει μόνο και μόνο λόγω γρίφων και δράσης (κατά την άποψή μου, αδικήσατε λίγο αυτούς τους τομείς και θα σας αποδείξω το γιατί) και να παίρνει βαθμολογία της τάξεως του 75%. Συμφωνώ πως σε αυτούς τους τομείς υπάρχουν ατέλειες, τις οποίες έχετε ήδη αναφέρει, όπως η αράχνη που δεν επιτίθεται, παρά κάθεται και περιμένει. Οι γρίφοι του σε καμία περίπτωση δε φθάνουν αυτούς του Myst ή άλλων παιχνιδιών. Νομίζω, όμως, πως ξεχνάτε το ότι το παιχνίδι απευθύνεται σε μία άλλη μερίδα χρηστών, αυτήν που ούτε πολύ καλοί adventur-άδες είναι ούτε και αρχάριοι.

Προσωπικά, ανήκω σε αυτή την κατηγορία και θεωρώ επαρκείς, σχετικά καλούς και έξυπνους τους γρίφους του παιχνιδιού. Αλλωστε, δεν μπορώ να πω ότι είμαι από αυτούς που κάθονται ώρες μπροστά στην οθόνη προσπαθώντας να λύσουν έναν γρίφο. Κάτι τέτοιο (βλ. "11th hour" και "Myst") καταντά κουραστικό κι από ένα σημείο και μετά χαρακτηρίζεται ως ατέλεια. Προτιμώ τους γρίφους του B.S. 2, οι οποίοι στο κάτω-κάτω είναι "πιο πραγματικοί" (μπορεί κάποιος να συναντήσει ανάλογες καταστάσεις στην καθημερινή ζωή του, που λέει ο λόγος).

Τώρα κάτι άλλο: Επαιξα το demo του "Men in Black" που υπήρχε στο CD του Νοεμβρίου. Πιστεύω ότι πρόκειται να γίνει τεράστια επιτυχία, κάτι ασυνήθιστο, αφού κατά κανόνα τα παιχνίδια που μεταφέρονται από τις οθόνες του κινηματογράφου σε αυτές του υπολογιστή δεν ανταποκρίνονται στις προσδοκίες του κόσμου. Εχει όλα όσα χρειάζεται για να γίνει hit. Το μόνο που παρατήρησα και θεωρώ σημαντική ατέλεια είναι η έλλειψη επίδρασης των ενεργειών του ήρωα στο περιβάλλον (οι τοίχοι και τα έπιπλα δεν μασάνε από σφαίρες κ.λπ.).

Εγραψα αυτές τις απόψεις μου διότι θεωρώ πως είσαι ένα περιοδικό που σέβεται και ακούει, με ό,τι αυτό συνεπάγεται, τις απόψεις των αναγνωστών σου.

Με εκτίμηση,
Αργύρης Τζάκας

Αγαπητέ Αργύρη,
Σεβαστές οι απόψεις σου για το "Broken Sword 2", νομίζω όμως ότι δεν ανατρέπουν ή έστω αμφισβητούν τα όσα ο Αντρέας έγραψε για το παιχνίδι. Αλλωστε, το review δεν περιέχει μόνο βαθμολογίες και φωτογραφίες από το adventure, αλλά και μία σειρά από κρίσεις και στοιχεία, οι οποίες είναι απείρως σημαντικότερες από ένα "ψυχρό νούμερο", που μόνο του δεν είναι δυνατό να πει απολύτως τίποτα σε κανέναν. Οσο για τη δυσκολία, μην ξεχνάς και την αντίθετη άποψη πολλών adventure-άδων, οι οποίοι έχουν βαρεθεί να τελειώνουν ένα παιχνίδι σε μία-δύο μέρες και κατόπιν να τρέχουν να αγοράσουν το επόμενο...



95 TEARS

Αγαπητό PC Master,

Δεν είναι η πρώτη φορά που σου γράφω γράμμα. Ανανεώνω τα συγχαρητήριά μου για το περιοδικό. Είσαι απλώς ΤΟ ΚΑΛΥΤΕΡΟ!!!

Εχω έναν Pentium 133 με 32MB RAM. Εχω μέσα τα Windows 95, τα Windows NT 4.0, το DOS 6.22 και το LINUX. Με αυτό το γράμμα θέλω να εκφράσω, μέσω του περιοδικού, τη δυσαρέσκειά μου για τα Windows 95!

Με τον υπολογιστή ασχολούμαι κυρίως με προγραμματισμό σε C++ (και τώρα τελευταία με Internet Programming) και μόλις που κρατιέμαι να μη σπάσω την οθόνη εξαιτίας των Windows 95! Αμέτρητα "κολλήματα" όλη την ώρα. Εχω κάνει μέχρι στιγμής 10 formats σκληρού. Ξέρεις, εκείνη η σπαστική μπλε οθόνη και μετά... σκοτάδι!!! Αφού έχω μάθει να φτιάχνω προγράμματα που να μην έχουν bugs (ή σχεδόν καθόλου!), γιατί ξέρω ότι, αν έχουν, τα Windows θα κολλήσουν! Ομως κολλούν και σε ανύποπτες συνθήκες (π.χ. ενώ κατεβάζω την αλληλογραφία μου από την CompuLink). Το αποτέλεσμα είναι ότι τελικά πλήρωσα τζάμπα χρήματα για να έχω απλώς ένα κακό λειτουργικό σύστημα, ενώ θα μπορούσα να πάρω από την αρχή τα Windows NT λίγο ακριβότερα (πολύ ακριβότερα, για να ακριβολογούμε), που όχι μόνο δεν κολλάνε αλλά είναι και άψογα στο χειρισμό και τις δυνατότητες.

Και περνάμε τώρα στην τραγική ειρωνεία

που συνέβη πριν από δύο μέρες. Επειδή είμαι φανατικός adventurer (χαιρετίσματα στον κ. Αντρέα Τσουρινάκη), αγόρασα το Riven. Λοιπόν, το DirectX 5.0 που θέλει το Riven έκανε κάτι κόλπα στο σύστημά μου και δεν άκουγα καθόλου μουσική!!! Γεμάτος απογοήτευση, θα πήγαινα να αλλάξω την κάρτα ήχου, πιστεύοντας ότι δεν είναι DirectX συμβατή, αλλά αποφάσισα να κάνω install το παιχνίδι και στα Windows NT. (Σημείωση: Τα manuals του Riven και της Zork Legacy Collection, την οποία επίσης αγόρασα, αναφέρουν ότι τα παιχνίδια δεν έχουν δοκιμαστεί σε Windows NT.) Το αποτέλεσμα ήταν ότι, χωρίς να εγκαταστήσω το DirectX (εγκατέστησα μόνο το QuickTime), τα παιχνίδια έτρεξαν άψογα, ταχύτατα και αυτή τη στιγμή που γράφω αυτό το γράμμα παίζω ακόμα!!!

Θα μου πείτε ότι δεν είναι τυχαίο που τα Windows NT έχουν δεκαπλάσια τιμή από τα 95. Μπορείς, όμως, να πετάξεις τα 95; Και τι θα τρέχει μετά στα NT; (Σε εμένα τρέχουν τα πάντα, αλλά λέμε τώρα!) Αξίζει να εμπιστευτούμε τη Microsoft για ένα ακόμη λειτουργικό σύστημα (Windows 98); Αλλά, τι άλλο μπορούμε να κάνουμε; Δυστυχώς, τίποτα!!!

Φιλικά,
Χουρδάκης Μιχαήλ

P.S. 1: Χαιρετίσματα σε όλους τους συντάκτες του "PC Master"!

P.S. 2: Το έχω καταλάβει ότι όλοι εκεί είστε Αεκτζήδες. Πάντως, να σου πω κάτι; Και εγώ, από τις μικρές ομάδες, είμαι ΑΕΚ!

P.S. 3: Βάλτε, please, τον ελληνικό IE 4.0 στο CD (ή στο FTP της CompuLink).

P.S. 4: Πότε θα λειτουργήσει η νέα 2MB γραμμή της CompuLink;

P.S. 5: Bye!!!

▼ Φίλε Μιχάλη,
Είδες, τελικά, που τα Windows σε βοηθούν να γίνεις καλός προγραμματιστής; Οχι, για να μην είμαστε και αχάριστοι δηλαδή... Η αλήθεια είναι, πάντως, πως η Microsoft μας κρατά για τα καλά δεμένους στο άρμα της και, είτε το θέλουμε είτε όχι, είμαστε εξαρτημένοι από τα λειτουργικά της (για να λέμε την αλήθεια, βέβαια, και τα NT δικά της είναι)...

Η CompuLink έθεσε ήδη σε λειτουργία τη νέα γραμμή των 2MB. Οσο για την ΑΕΚ, αν είναι μικρή ομάδα αυτή που προηγείται στο πρωτάθλημα (τουλάχιστον τη στιγμή που γράφονται αυτές οι γραμμές), φαντάσου τι είναι οι υπόλοιπες: σκουπιδάκια!

ΚΑΙ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΗΣ ΚΑΙ GAMER

Φοβερό PC Master!!! Σε διαβάζω ανελλιπώς εδώ και ενάμιση χρόνο και έχω καταλάβει ότι είσαι το τελειότερο περιοδικό για PC USERS σε όλο το ΣΥΜΠΑΝ!!! Είμαι 19 χρόνων και φανατικός (σχεδόν αρρωστημένος) με τους Η/Υ από μικρός, αλλά κατάφερα να πάρω το πρώτο μου PC εδώ και ενάμιση χρόνο (παλιός AMIGA USER).

Καταρχήν, θέλω να σε ρωτήσω τη απόγινε η ΤΕΛΕΙΑ στήλη HOW-TO. Δεν πιστεύω να την αφαίρεσες από την ύλη! Εάν τόλμησες τέτοιο

πράγμα, να επανορθώσεις αμέσως!:-)

Επειδή, εκτός από μανιακός gamer, είμαι και φοβερός προγραμματιστής και έχω κάνει κάτι προγράμματα, που έτσι και τα στείλω θα δημοσιευθούν 1000%, μήπως μπορώ να τα στείλω με e-mail; Αν ναι, σε ποιο;

Δύο φίλοι από Θεσσαλονίκη (Πάνος, Κώστας)

ΥΓ. 1: Τι θα γίνει με αυτή τη σελίδα στο Internet;

ΥΓ. 2: Με την ιδέα εκπομπής στην TV είμαι μέσα με 1000, για να έχουμε επιτέλους κάτι να βλέπουμε εκτός από τα X-FILES!

▼ Φίλοι μας,
Η στήλη "How To" θα επανέλθει δριμύτερη λίαν συντόμως. Οσο για τα προγράμματά σου, μπορείς φυσικά να τα στείλεις με e-mail στην ηλεκτρονική διεύθυνση του περιοδικού (pcmaster@compulink.gr). Σε ευχαριστούμε θερμότατα για τα καλά σου λόγια. (Επιτέλους, ένας αναγνώστης αντιμετωπίζει το "PC Master" στην πραγματική διάστασή του.)

STRATEGY ΜΕΧΡΙ... ΤΕΛΙΚΗΣ ΠΤΩΣΕΩΣ!

Αγαπητό PC Master, Είμαι 16 χρόνων και φανατικός αναγνώστης σου από το τεύχος 51. Πιστεύω ότι είσαι το καλύτερο περιοδικό για PC - αλλιώς, δεν θα σου έγραφα αν δεν ήσουν. Θα ήθελα, λοιπόν, να εκφράσω τη γνώμη μου, που πιστεύω ότι αντικατοπτρίζει τις γνώμες πολλών άλλων αναγνωστών σου.

Νομίζω ότι τον τελευταίο καιρό έχει επικρατήσει η άποψη του ότι τα adventures είναι καλύτερα των strategy. Δηλώνω κατηγορηματικά το αντίθετο. Παρ' όλα αυτά, έχω παρατηρήσει μία έλλειψη reviews πράγματι ωραίων strategy. (Ηθελα να ήξερα ποιος θα πήγαινε να αγοράσει το Theme Hospital.) Τέλος πάντων, αυτό που προτείνω είναι να αυξηθεί ο αριθμός των παρουσιάσεων strategy, που νομίζω ότι έχει μειωθεί μετά το review του MASTER of ORION 2. Τέρμα με τις παρατηρήσεις. Οσον αφορά στις απορίες μου:

1) Μήπως ξέρετε πότε θα εκδοθεί το strategy game Star Wars: Rebellion; Εχω ρωτήσει τα καλύτερα καταστήματα και κανένα δεν ξέρει.

2) Πότε να περιμένω review για το Age of Empires; Παίζεται στο Gamenet;

3) Οπως έχουν προτείνει κι άλλοι, θα μπορούσατε να περιλαμβάνετε και την τιμή του παιχνιδιού στο review.

4) Θα ήθελα να ρωτήσω ποια είναι τα κριτήρια, βάσει των οποίων βγάζετε τη βαθμολογία για ένα παιχνίδι.

5) Μπορείτε να κάνετε preview του νέου Might and Magic στο επόμενο τεύχος;

Ο υποστηρικτής σας, Mummra the King

ΥΓ. 1: Ως King "απαιτώ" δημοσίευση.

ΥΓ. 2: Αν υπάρχει το Rebellion τώρα (όχι το Tone Rebellion), από πού θα το αγοράσω;

ΥΓ. 3: Ηλία Βουτσά - Γιάννη Βογιατζή, στηρίζομαι πάνω σας για τα strategy.

ΥΓ. 4: Viva ο Darth Vader (άσχετος!)

ΥΓ. 5: Μη νομίζετε ότι δεν θα ξαναγράψω.

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

Φίλε μας,
Εχεις άδικο σε όσα αναφέρεις για μείωση των strategy reviews. Συμβαίνει, μάλιστα, το ακριβώς αντίθετο. Τελευταία έχουμε φθάσει στο σημείο να συμπεριλαμβάνουμε ακόμη και τρία μεγάλα strategy reviews σε κάθε τεύχος, καθώς η πληθώρα νέων κυκλοφοριών στο είδος είναι σίγουρα ένα γεγονός που δεν μπορεί να περάσει απαρατήρητο. Review του Age of Empires παρουσιάστηκε στο προηγούμενο τεύχος (και βέβαια παίζεται στο GameNet), ενώ μέσα από τις στήλες "PC Games" και "PC Spy" θα βρίσκεις πάντοτε ενημέρωση για όλα τα νέα παιχνίδια που πρόκειται να κυκλοφορήσουν στο άμεσο (ή και στο... λιγότερο άμεσο) μέλλον. Τέλος, τα κριτήρια βαθμολόγησης ενός παιχνιδιού είναι, φυσικά, υποκειμενικά για κάθε συντάκτη. Σου συνιστάμε, πάντως, να διαβάζεις προσεκτικά κάθε παρουσίαση και να μην επαφίεσαι στη βαθμολογία, προκειμένου να διαμορφώσεις το προσωπικό κριτήριό σου για την αξία του τίτλου που σε ενδιαφέρει.

PC 'Η ΚΟΝΣΟΛΑ;

Αγαπητό PC Master, Το περιοδικό πάει από το καλό στο καλύτερο και ίσως μία αγγλική έκδοση στο εξωτερικό, έστω και δοκιμαστική, να μην ήταν άσχημη. Σε διαβάζω περίπου ενάμιση χρόνο. Θέλω να πω ορισμένα πράγματα, όσο αφορά στη μάχη ανάμεσα στις κονσόλες και τα PCs. Η μάχη αυτή, φυσικά, γίνεται γύρω από τα παιχνίδια και μόνο.

Ασχολούμαι με τους ηλεκτρονικούς υπολογιστές από πολύ μικρή ηλικία. Με τον καιρό αγόρασα κι εγώ μία κονσόλα, ξεκινώντας από το Gameboy και φθάνοντας στο Super Nintendo. Θέλοντας κάτι πιο δυνατό, είχα βάλει στο μυαλό μου το Playstation. Ομως, κάτι έτυχε (ευτυχώς) και τελικά αγόρασα ένα PC. Τότε τα διάφορα παιχνίδια του Playstation ήταν εντυπωσιακά κυρίως λόγω γραφικών και ήχου, όπως συμβαίνει άλλωστε και τώρα. Τέτοιες δυνατότητες στο PC εγώ τουλάχιστον είχα δει σε ελάχιστα παιχνίδια, όμως ήμουν πολύ ευχαριστημένος που είχα PC. Υπήρχαν, βέβαια, αξιόλογα παιχνίδια και μάλιστα πάρα πολλά, αλλά όχι με αυτές τις δυνατότητες. Ομως, όσο περνούσε ο καιρός, τα games για υπολογιστές γίνονταν όλο και καλύτερα, μέχρι να φθάσουμε στα σημερινά επίπεδα.

Πιστεύω πως σήμερα τα παιχνίδια που κυκλοφορούν για PCs είναι σαφώς καλύτερα από αυτά που κυκλοφορούν για τις κονσόλες. Αν θέλετε, συγκρίνετε τα παιχνίδια που υπάρχουν και στα δύο formats και θα καταλάβετε τι ακριβώς εννοώ. Τρανά παραδείγματα είναι τα

The Need for Speed, Command & Conquer, NBA Live 97, Tomb Raider, Formula 1, Quake κ.λπ. Αν θέλετε και άλλα παραδείγματα, ψάξτε και να είστε σίγουροι ότι θα βρείτε.

Στα γραφικά, λοιπόν, το PC είναι σαφώς καλύτερο και με την προσθήκη των 3D καρτών γίνεται ακόμη ισχυρότερο. Το μόνο που έχουν να επιδείξουν οι κονσόλες στον τομέα των γραφικών είναι τα καλύτερα videos. Για τον ήχο τι να πούμε! Με την κατάλληλη sound card και τα ανάλογα ηχεία έχουμε καταπληκτικής ποιότητας ήχο. Το μόνο αρνητικό στοιχείο, για να είμαστε και ειλικρινείς, είναι οι αναθεματισμένες απαιτήσεις. Οι χρήστες των παιχνιδομηχανών λένε πως το PC είναι πολύ πιο ακριβό και σε συγκεκριμένη ημερομηνία χρειάζεται αναβάθμιση. Ωστόσο, δεν θα περάσει ένας με ενάμιση χρόνος και θα ψάχνεις από εδώ κι από 'κεί για να πουλήσεις την κονσόλα σου και να πάρεις μία καλύτερη. Σίγουρα ένας ηλεκτρονικός υπολογιστής είναι πιο ακριβός, αλλά μπορεί να κάνει πολύ περισσότερα πράγματα, που είναι πλέον γνωστά. Αν, όμως, κάποιος θέλει να ασχοληθεί μόνο με τα παιχνίδια, το να δώσει χρήματα για ένα computer ίσως του φανεί υπερβολικό, αλλά τα παιχνίδια είναι καλύτερα και το software πολύ πιο φθηνό. Ετσι, μπορεί να κερδίσει τα λεφτά που έδωσε, σιγά-σιγά βέβαια, για το PC. Οπως και να το κάνουμε, υπάρχουν πολλές πιθανότητες να το χρειαστεί στο μέλλον, ανάλογα με το επάγγελμα που θα ακολουθήσει. Δεν λέω να σταματήσουμε να αγοράζουμε τις κονσόλες, απλώς αναφέρω τις δυνατότητες ενός υπολογιστή που έχουν πλέον ξεπεράσει τις αντίστοιχες των παιχνιδομηχανών.

Φιλικά,
Ακης "Airness"

ΥΓ. 1: Συγγνώμη αν σας κούρασα. Ελπίζω σε δημοσίευση.

ΥΓ. 2: Χαιρετίσματα στους Nuclear, Bill, Σάββα και DRAZEN.

ΥΓ. 3: NBA LIVE 98, IT'S IN THE GAME!!!

ΥΓ. 4: I'll be back!!!

Φίλε Ακη,

Το γράμμα σου με χαροποίησε ιδιαίτερα. Σκέφτομαι, μάλιστα, να το δείξω στον αγαπητό αρχισυντάκτη του "Pixel N.G.", για να δω πόσα χρώματα θα αλλάξει...

Βέβαια, για να είμαστε αντικειμενικοί, έχουν και οι κονσόλες το δικό τους φανατικό κοινό. Οπως και να έχει, όμως, το PC αποπνέει μία διαφορετική αίσθηση. Ακόμη κι αν κάποιος το χρησιμοποιεί μόνο για παιχνίδια, είναι υπολογιστής, πώς να το κάνουμε! ■

The Hall Of Fame

Σε αυτήν τη στήλη θα βρίσκετε τα παιχνίδια εκείνα που παίχτηκαν όσο λίγα, αφού συνάρπασαν τους απανταχού gamers με τη δράση, την πρωτοτυπία και τα γραφικά τους. Τίτλους που ξεπέρασαν κάθε προσδοκία και έγιναν σημεία αναφοράς στην ηλεκτρονική ψυχαγωγία. Παιχνίδια-θρύλους, με δυο λόγια. Το υλικό κατασκευής ενός "θρύλου" διαφέρει ανάλογα με την περίσταση. Μπορεί να είναι τα γραφικά, το βάθος του gameplay, η σεναριακή πλοκή, το animation, ο χειρισμός ή όλα αυτά μαζί. Το σίγουρο είναι πως τα συγκεκριμένα παιχνίδια έκαναν πολλούς gamers να χάσουν τον ύπνο τους και καθιερώθηκαν ως επιτυχημένες συνταγές που οι κατασκευαστές έσπευσαν να αντιγράψουν. Μπορεί ακόμα να αποτέλεσαν συνέχειες ήδη καθιερωμένων τίτλων, σε μία προσπάθεια να βελτιωθεί -με τη βοήθεια ισχυρότερης επεξεργασίας- αυτό που φάνταζε ήδη τέλειο. Οπου σημειωνόταν επίτευξη του στόχου, δημιουργούνταν ολόκληρες σειρές επιτυχημένων παιχνιδιών που νικούσαν το χρόνο. Με συνεχή μηνιαία ανανέωση, το HALL OF FAME ανοίγει τις πύλες του σε όλους τους gamers, για να μαθαίνουν οι νέοι και να θυμούνται οι παλιοί.

Επιμέλεια: Ηλίας Βουτσάς
redone@compulink.gr

ADVENTURE-RPG

EYE OF THE BEHOLDER II

Το δεύτερο μέρος της δημοφιλούς τριλογίας ήταν για πολλούς και το καλύτερο. Βαδίζοντας στα χνάρια του Dungeon Master, υπήρξε από τα δημοφιλέστερα RPGs. Στο κάστρο του Darkmoon σας περιμένει μία δύσκολη αλλά μαγευτική περιπέτεια.

Παρουσίαση: Μάιος '92 **Βαθμολογία:** 9/10

INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS



Μία από τις καλύτερες παραγωγές της LucasArts. Ενα adventure που γνώρισε διθυραμβικές κριτικές και παίχτηκε όσο λίγα. Οι διαφορετικοί τρόποι επίλυσής του ωθούσαν τον παίκτη να το τελειώσει τρεις φορές!

Παρουσίαση: Σεπτ. '92 **Βαθμολογία:** 10/10

DARK SEED

Ισως το ατμοσφαιρικότερο adventure που φτιάχτηκε ποτέ. Σε έναν κόσμο όπου τα πάντα έχουν δύο όψεις, ο παίκτης καλείται να λύσει ένα μυστήριο που περιπλέκεται με την παρουσία εξωγήινων πολιτισμών σε μια παράλληλη διάσταση.

Παρουσίαση: Οκτ. '92 **Βαθμολογία:** 9/10

DUNGEON MASTER

Από τα παιχνίδια που δεν ξεχνιούνται ακόμα και μετά πάροδο δεκαετιών. Το αντίστοιχο του Pac Man στα role playing games έγινε δημοφιλές όσο κανένα άλλο και έθεσε τις βάσεις για τη δημιουργία δεκάδων παρόμοιων παιχνιδιών. Η αποθέωση της περιπέτειας και της μαγείας.

Παρουσίαση: Νοέμ. '92 **Βαθμολογία:** 8/10

THE DAY OF THE TENTACLE

Από τα πλέον χιουμοριστικά adventures της LucasArts, ακολουθούσε τα σίγουρα βήματα του γνωστού interface της εταιρίας διαθέτοντας επιπλέον εκπληκτικά καρτουνίστικα γραφικά. Αναλαμβάνετε να σώσετε τη Γη, με τον πιο παράδοξο τρόπο που έχετε φανταστεί.

Παρουσίαση: Οκτ. '93 **Βαθμολογία:** 92%

ULTIMA UNDERWORLD 2

Πιστό στο δρόμο που χάραξε ο πρώτος τίτλος, αυτό το RPG είχε την ίδια εντυπωσιακή 3D απεικόνιση, ένα από τα καλύτερα interfaces που δημιουργήθηκαν ποτέ και σεναριακή πλοκή που δεν άφηνε τον παίκτη σε ησυχία.

Παρουσίαση: Οκτ. '93 **Βαθμολογία:** 96%

GOBLIINS 2

Σε έναν κόσμο κινούμενων σχεδίων, με κύριο χαρακτηριστικό το χιούμορ, λάμβανε χώρα η συνέχεια του πολύ επιτυχημένου Gobliiins (με τρία i γιατί οι πρωταγωνιστές ήταν 3!). Αν και οι χαρακτήρες μειώθηκαν κατά έναν, όλα τα υπόλοιπα παρέμειναν, με αποκορύφωμα τους πιο τρελούς γρίφους που είδατε ποτέ.

Παρουσίαση: Νοέμ. '93 **Βαθμολογία:** 90%

GABRIEL KNIGHT

Μία περιπέτεια, με μυστήριο, φόνους, μαγεία voodoo αλλά και χιούμορ, στη Νέα Ορλεάνη. Η μποέμικη ζωή του ιδιωτικού ντετέκτιβ και συγγραφέα Gabriel Knight αποτελεί το κέντρο μιας αριστοτεχνικά δομημένης περιπέτειας.

Παρουσίαση: Φεβρ. '94 **Βαθμολογία:** 96%

ULTIMA VIII - PAGAN

Η σειρά των RPGs Ultima έφθασε στην κορύφωσή της με αυτόν τον τίτλο. Μια καταπληκτική περιπέτεια, σε ένα φανταστικό 3D ισομετρικό περιβάλλον. Δύσκολοι γρίφοι αλλά και πλούσια δράση.

Παρουσίαση: Μάιος '94 **Βαθμολογία:** 93%

MYST

Γραφικά αξεπέραστα, ακόμη και για τα σημερινά δεδομένα, ταιριασμένα απόλυτα με ένα υποβλητικό σενάριο και πολλούς καλοστημένους γρίφους. Από αυτά που δεν χάνει ο πραγματικός adventurer.

Παρουσίαση: Ιούλ. '94 **Βαθμολογία:** 99%

UNDER A KILLING MOON



Ο Tex Murphy, γνωστός εδώ και πολλά χρόνια στους φίλους των adventures, πρέπει κατά το έτος 2042 να δικαιώσει τη φήμη του και να σώσει την ανθρωπότητα από τις δυνάμεις του κακού. Δυνατότερα σημεία του τίτλου ήταν το τρισδιάστατο, πλήρως εξερευνήσιμο περιβάλλον, τα εξαίρετα γραφικά και η πληρότητα του σεναρίου και των γρίφων.

Παρουσίαση: Δεκ. '94 **Βαθμολογία:** 96%

PHANTASMAGORIA

Ενα από τα πρώτα adventures της Sierra με ψηφιοποιημένα videos, μεγάλο cast ηθοποιών



και κινηματογραφικές λήψεις. Περιλάμβανε τον αριθμό-ρεκόρ, για την εποχή, των 6 CD-ROMs, γεμάτα γραφικά υψηλής ποιότητας. Κατά τα άλλα, ήταν ένα ακόμη adventure που πιστοποιούσε τα υψηλά standards της Sierra.
Παρουσίαση: Οκτ. '95 **Βαθμολογία:** 90%

THE DIG



Ενα από τα τελευταία adventures της LucasArts με handmade γραφικά που, εκτός από εκπληκτικές απεικονίσεις, διέθετε όλα εκείνα τα στοιχεία που έκαναν τα εν λόγω adventures διάσημα: πλούσια δράση, έξυπνο σενάριο, ευρηματικούς γρίφους. Από τις υψηλότερες βαθμολογίες που μπήκαν στο "PC Master".
Παρουσίαση: Ιαν. '96 **Βαθμολογία:** 98%

ACTION

MORTAL KOMBAT

Η έκδοση του τίτλου που έγραψε ιστορία στα coin-ops για PCs κράτησε όλα εκείνα τα στοιχεία που έκαναν το παιχνίδι θρύλο. Μονομαχίες μέχρι θανάτου (ιδιαίτερα βίαιου, μάλιστα) με πάρα πολλές κινήσεις και καινοτομίες που έγιναν πρότυπα.
Παρουσίαση: Ιαν. '94 **Βαθμολογία:** 90%

PRIVATEER

Διαθέτοντας δοκιμασμένο gameplay, μία δεμένη υπόθεση καθώς και εξαιρετικά γραφικά, έγινε το καλύτερο Elite-clone που εμφανίστηκε ποτέ. Αν και πολύ νερό έχει κυλήσει στο αυλάκι έκτοτε, παραμένει ένα από τα πληρέστερα παιχνίδια και εξακολουθεί να παίζεται μέχρι σήμερα με αμείωτη ένταση.
Παρουσίαση: Ιαν. '94 **Βαθμολογία:** 92%

MORTAL KOMBAT 2

Το sequel του Mortal Kombat όχι μόνο δεν



SERIAL KILLERS

Σειρές που άφησαν εποχή

ALONE IN THE DARK

Οταν πριν από αρκετά χρόνια εμφανίστηκε το πρώτο Alone in the Dark από την i-motion, εγκαινίασε ένα είδος παιχνιδιών που έμελλε να γνωρίσει τεράστια αποδοχή. Ηταν το πρώτο πλήρως τρισδιάστατο adventure με έντονα στοιχεία δράσης. Η εναλλαγή στις κάμερες και τις γωνίες απεικόνισης έδιναν -ίσως για πρώτη φορά- την εντύπωση κινηματογραφικής ταινίας, ενώ το σενάριο, βασισμένο στη λογοτεχνία του τρόμου του Lovecraft, καθήλωνε όχι μόνο τους φίλους του είδους αλλά σχεδόν όλους τους gamers μπροστά στο monitor. Αναλαμβάνοντας το ρόλο του ιδιωτικού ντετέκτιβ Edward Carnby, ο παίκτης θα βυθιστεί σε τρεις τρομακτικές αλλά υπέροχες περιπέτειες.

Alone in the Dark I

Ο πρώτος τίτλος ήταν και αυτός που γνώρισε τη μεγαλύτερη επιτυχία, αποσπώντας πολλά βραβεία και διακρίσεις. Ο Edward Carnby (εναλλακτικά και μόνο σε αυτήν την περιπέτεια μπορούσατε να επιλέξετε και την Emily Hartwood) αναλαμβάνει την υποχρέωση να καταγράψει τα πολύτιμα αντικείμενα ενός εγκαταλελειμμένου αρχοντικού της Loisiana, για να ανακαλύψει ότι





είναι στοιχειωμένο από δαιμονικές δυνάμεις. Πάμπολλα πλάσματα που ανήκουν στη σφαίρα του λεγόμενου γοτθικού τρόμου καραδοκούν σε κάθε βήμα του.
Τα απλά VGA γραφικά του ήταν αρκετά γρήγορα και σε κάθε περίπτωση κατόρθωναν να μεταδίδουν την "κινηματογραφική" αίσθηση της περιπέτειας.

Alone in the Dark II

Το πρώτο sequel της σειράς διατηρεί σε μεγάλο βαθμό το ύφος και το χαρακτήρα του original τίτλου. Σε αυτό ο Carnby καλείται να λύσει το μυστήριο της απαγωγής ενός παιδιού,





έχοντας ως βασικούς αντιπάλους του έναν στοιχειωμένο πειρατή και το στρατό των λαθρεμπόρων, ληστών αλλά και υπερφυσικών τεράτων που καθοδηγεί.
Τα γραφικά και η κίνηση ήταν αρκετά βελτιωμένα, ενώ σημαντικές βελτιώσεις παρουσίαζαν ο ήχος και η μουσική. Με άνω των 70 χαρακτήρες, 15 επίπεδα δράσης και περισσότερα αντικείμενα υποσχόταν πολλές ώρες ενασχόλησης.

Alone in the Dark III

Στην τρίτη συνέχεια ο Carnby μεταφέρεται στην άγρια (και στοιχειωμένη) Δύση, με σκοπό να εξιχνιάσει το μυστήριο της εξαφάνισης της star του Hollywood Emily Hartwood (γνωστής από το πρώτο μέρος) στην πόλη-φάντασμα Slaughter Gulch. Θα βρεθεί αντιμέτωπος με αδίστακτους ντεσπεράντος αλλά και με τα φαντάσματα των άλλοτε κατοίκων.
Περιλαμβάνονται videos και τα γραφικά είναι σαφώς βελτιωμένα. Ο ήχος έχει εμπλουτιστεί με ψηφιακές ομιλίες, η δε δράση μοιράζεται εξίσου σε γρίφους και πυροβολισμούς. Ολόκληρη η τριλογία πρόκειται να κυκλοφορήσει σύντομα σε ειδική τιμή από την Interplay.

The Hall Of Fame

αφαιρούσε τίποτα από τον πρώτο τίτλο, αντίθετα πρόσθετε τόσο πολλά που δεν προλάβαινες να τα μετρήσεις: διπλάσιους σε αριθμό παίκτες, περισσότερες κινήσεις, fatalities (αλλά και babalities και άλλες αστείες σκηνές), κρυφές πίστες και ένα σωρό άλλα. Ηταν βέβαια πολύ πιο βίαιο.
Παρουσίαση: Απρ. '95 **Βαθμολογία:** 90%

CRUSADER: NO REMORSE

Ενας σταυροφόρος του μέλλοντος με απίστευτα καταστροφικές δυνάμεις ήταν το θέμα αυτού του τρισδιάστατου ισομετρικού action. Μπορούσατε (και οφείλατε) να καταστρέψετε σχεδόν τα πάντα, αφού οι εκρήξεις ήταν το βασικό χαρακτηριστικό του παιχνιδιού μετά το εθιστικό gameplay.
Παρουσίαση: Νοέμ. '95 **Βαθμολογία:** 92%

DUKE NUKEM 3D

Η αλληλεπίδραση του παίκτη με το περιβάλλον, τα εξαιρετικά γραφικά, το πλήθος των αντιπάλων και οι multi-player δυνατότητες το κατέστησαν ένα από τα πλέον επιτυχημένα Doom-clones.
Παρουσίαση: Απρ. '96 **Βαθμολογία:** 94%

WING COMMANDER IV

Μία από τις ακριβότερες παραγωγές που έγινε ποτέ. Υπέροχα γραφικά, videos με πραγματικά σκηνικά και γνωστούς ηθοποιούς, καταιγιστική δράση και καλογραμμένο σενάριο κατάφεραν να ξεπεράσουν το επίπεδο του computer game.
Παρουσίαση: Απρ. '96 **Βαθμολογία:** 97%

CYBERIA 2

Το sequel ενός παιχνιδιού που χαρακτηρίστηκε interactive movie είναι πολύ καλύτερο και μεγαλύτερο. Επιπλέον, διαθέτει κορυφαία γραφικά και πολλά υπο-παιχνίδια. Τα arcade χαρακτηριστικά σε συνδυασμό με τα adventure στοιχεία του θα σας καθηλώσουν.
Παρουσίαση: Ιούλ.-Αύγ. '96 **Βαθμολογία:** 96%

TOMB RAIDER



Το παιχνίδι που δεν χρειάζεται πολλές συστάσεις. Σηματοδότησε τη νέα εποχή των παιχνιδιών δράσης, με εξελιγμένα τρισδιάστατα γραφικά που υποστηρίζονταν από εξειδικευμένους 3D επιταχυντές. Η πρωταγωνίστρια Lara Croft, ο θηλυκός Indiana Jones, έγινε το πρώτο ψηφιακό sex symbol και πρωτοσέλιδο σε πολλά, άσχετα με το αντικείμενο των παιχνιδιών, περιοδικά.
Παρουσίαση: Φεβρ. '97 **Βαθμολογία:** 94%

SIMULATION

SENSIBLE SOCCER



Ο καλύτερος διάδοχος του θρυλικού Kick Off στα "παλαιού τύπου" παιχνίδια ποδοσφαίρου. Το πλέον παιγμένο στα 16μπιτα μηχανήματα - αλήθεια, ποιος κάτοχος Amiga δεν του είχε αφιερώσει ατέλειωτες ώρες; - μεταφέρθηκε αυτούσιο στα PCs σημειώνοντας την ίδια επιτυχία. Το "διπλό" ήταν απόλαυση.
Παρουσίαση: Οκτ. '93 **Βαθμολογία:** 93%

MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR 5.0

Αν και τον τίτλο του κλασικότερου φαίνεται πως θα κερδίσει η έκδοση 6.0, γνωστότερη μέχρι στιγμής είναι η προηγούμενη. Τα πολλά add-ons καθιστούν, εδώ και χρόνια, τον τίτλο της Microsoft ως έναν από τους πληρέστερους. Πραγματική εξομοίωση.
Παρουσίαση: Νοέμ. '93 **Βαθμολογία:** 95%

ACES OVER EUROPE

Οι καλύτεροι πιλότοι των Συμμάχων και του Αξονα σε έναν εξομοιωτή με καταπληκτικά γραφικά, πιστή αναπαράσταση της ιστορικής πραγματικότητας. Διαθέτοντας περίπου 20 3D rendered αεροσκάφη, ήταν, εν έτει 1994, πρώτο μακράν του ανταγωνισμού.
Παρουσίαση: Φεβρ. '94 **Βαθμολογία:** 95%

PACIFIC STRIKE



Εξομοιωτής από τους λίγους, αφού χωρίς να χάνει την arcade πλευρά του δεν έκανε υπεραπλουστεύσεις. Προκειμένου να πετύχει το χτύπημα στον Ειρηνικό, χρειαζόταν δεξιοτεχνία και εξασκημένες ικανότητες.
Παρουσίαση: Ιούν. '94 **Βαθμολογία:** 92%

TIE FIGHTER

Η Αυτοκρατορία αντεπιτίθεται σε αυτό το sequel του θρυλικού X-Wing. Αναλαμβάνοντας δράση από την πλευρά των "κακών", θα πρέπει να φέρετε σε πέρας όλες τις αποστολές που θα σας ανατεθούν, κάτι όχι και τόσο δύσκολο, αφού ο χειρισμός των αεροσκαφών είναι πολύ καλός.
Παρουσίαση: Οκτ. '94 **Βαθμολογία:** 94%

US NAVY FIGHTERS

Με 50 αποστολές και 5 φοβερά αεροσκάφη στο



οπλοστάσιό του, το US Navy Fighters έδινε μια καλή περιγραφή της αμερικανικής ιστορίας των αιθέρων, η οποία, σε συνδυασμό με τα εξαίρετα γραφικά, έμενε αποτυπωμένη για καιρό. Κανείς βέβαια δεν ισχυρίστηκε ότι ήταν εύκολο. Χρειαζόταν μεγάλη εξάσκηση για να αποφευχθεί η κατάρριψη.
Παρουσίαση: Ιαν. '95 **Βαθμολογία:** 96%

FLIGHT UNLIMITED

Πετάξτε με μεγάλη ποικιλία επιβατικών αεροσκαφών προσπαθώντας να εκτελέσετε δύσκολους χειρισμούς. Προσθέστε καλοσχεδιασμένα γραφικά και μεγάλο ρεαλισμό και θα καταλάβετε ότι μιλάμε για έναν από τους συναρπαστικότερους εξομοιωτές.
Παρουσίαση: Ιούλ. '95 **Βαθμολογία:** 95%

THE NEED FOR SPEED



Καταπληκτικά γραφικά, καταπληκτικά αυτοκίνητα, καταπληκτικό gameplay από έναν εξομοιωτή που ξεφεύγει από τα συνηθισμένα. Για όλους όσοι έχουν ανάγκη την ταχύτητα για να εκφραστούν.
Παρουσίαση: Νοέμ. '95 **Βαθμολογία:** 93%

APACHE LONGBOW

Ενας εξομοιωτής πολεμικού ελικόπτερου με πρωταγωνιστή το ομώνυμο "καμάρι" των Αμερικανών. Προσεγμένη εξομοίωση με καλά γραφικά και ήχο, κερδίζει πολλούς βαθμούς χάρη στο ρεαλισμό της.
Παρουσίαση: Νοέμ. '95 **Βαθμολογία:** 94%

NBA JAM - TOURNAMENT EDITION



Το καταπληκτικό αυτό coin-op βρήκε γρήγορα το δρόμο για την οθόνη των PCs. Εμπλουτισμένο με σχεδόν όλες τις "κρυφές" λειτουργίες της νεότερης έκδοσης, το πρωτότυπο αυτό παιχνίδι μπάσκετ με τους κάπως... υδροκέφαλους παίκτες αποτελούσε εγγύηση για το καλύτερο διπλό που παίξατε ποτέ.
Παρουσίαση: Ιαν. '96 **Βαθμολογία:** 98%

TOP GUN

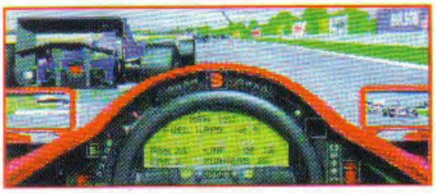
Βασιζόμενο στο σενάριο της παλιάς, ομώνυμης ταινίας, αν και δίνει μεγαλύτερο βάρος



Το πάνθεον... των games

στη δράση παρά στην εξομοίωση, τα καταφέρνει πάρα πολύ καλά. Ιδανικό για αρχάριους.
Παρουσίαση: Μάιος '96 **Βαθμολογία:** 93%

F1 GRAND PRIX 2



Μετά τον εκπληκτικό αρχικό τίτλο που παρέμεινε για χρόνια κλασικός, ήρθε το sequel αυτό για να συμπληρώσει τεχνολογικά ένα σχεδόν τέλειο παιχνίδι. Η καλύτερη και ρεαλιστικότερη ευκαιρία που μπορεί να σας δοθεί να βρεθείτε στο τιμόνι της Formula 1.
Παρουσίαση: Σεπτ. '96 **Βαθμολογία:** 97%

F-22 LIGHTNING II



Ένα αρκετά εύκολο στην εκμάθηση flight simulator με πολύ όμορφα φωτορεαλιστικά γραφικά. Μολονότι ιδανικό για αρχάριους, δεν θα απογοητεύσει τους hard core οπαδούς των εξομοιωτών.
Παρουσίαση: Νοέμ. '96 **Βαθμολογία:** 94%

STRATEGY

CIVILIZATION

Ένα από τα πλέον πρωτότυπα, πολυπαιγμένα και πλήρη strategy games. Πολλοί το χαρακτηρίζουν ως το καλύτερο όλων των εποχών. Υπερασπίζεστε τη μοίρα ενός ολόκληρου έθνους, σε όλα τα επίπεδα, από τις απαρχές της ιστορίας μέχρι το κοντινό μέλλον.
Παρουσίαση: Μάιος '92 **Βαθμολογία:** 9/10

MASTER OF ORION

Για πολλούς παραμένει το καλύτερο διαστημικό strategy game που υπάρχει. Οφείλετε να επεκτείνετε την αυτοκρατορία σας στα πέρατα του γαλαξία, αφού τη σχεδιάσετε με κάθε λεπτομέρεια. Ξαναπαίζεται από την αρχή με το ίδιο πάθος.
Παρουσίαση: Δεκ. '93 **Βαθμολογία:** 83%

RAILROAD TYCOON DELUXE

Η ανανεωμένη έκδοση ενός ήδη πολύ πετυχημένου παιχνιδιού του Sid Meier - δημιουργού του Civilization - όπου αναλαμβάνετε την επέκταση του σιδηροδρομικού δικτύου σας και την οικονομική ανάπτυξή σας. Παίζεται άνετα μέχρι σήμερα.
Παρουσίαση: Μάρτ. '94 **Βαθμολογία:** 93%

U.F.O. ENEMY UNKNOWN

Σώστε για μία ακόμη φορά τη Γη από την εξωγήινη απειλή σε ένα παιχνίδι στρατηγικής που σας προκαλεί σε δύο επίπεδα: οικονομική διαχείριση και τακτικές μάχης. Καταφέρνει να εντάξει τον παίκτη απόλυτα στο κλίμα του.
Παρουσίαση: Μάιος '94 **Βαθμολογία:** 91%

COMMAND AND CONQUER

Από τα παιχνίδια που παίχτηκαν όσο λίγα, ενώ οι καινοτομίες που επέφερε στα strategy games πραγματικού χρόνου έγιναν standards. Ο πόλεμος στο Command and Conquer υπήρξε εξαιρετικά αληθοφανής.
Παρουσίαση: Οκτ. '95 **Βαθμολογία:** 93%

WARCRAFT 2

Από τα παιχνίδια που ξεπερνούν κάθε προηγούμενο. Τα SVGA γραφικά του, η γρήγορη δράση πραγματικού χρόνου και οι multi-player δυνατότητές του το έφεραν πολύ γρήγορα στην κορυφή. Χιλιάδες πίστες υπάρχουν στο Internet γι' αυτό.
Παρουσίαση: Φεβρ. '96 **Βαθμολογία:** 91%

AFTERLIFE

Η εξομοίωση του μεταθανάτιου κόσμου δεν είναι και τόσο μακάβρια υπόθεση, όταν έχουμε



να κάνουμε με ένα απίστευτα χιουμοριστικό αλλά και εθιστικό παιχνίδι στρατηγικής. Προσπαθήστε να δώσετε σε κάθε νεκρό αυτό που του αξίζει τιμωρώντας ή ανταμείβοντάς τον με τους πιο αστείους τρόπους που φανταστήκατε ποτέ.
Παρουσίαση: Σεπτ. '96 **Βαθμολογία:** 95%

FRAGILE ALLEGIANCE

Ένα εξαιρετικό strategy game που θύμιζε έντονα το παλιό, καλό Utopia. Αναλαμβάνετε, μέσω ενός λειτουργικού συστήματος χειρισμού, να αποικίσετε όσο περισσότερους αστεροειδείς μπορείτε, μαχόμενοι παράλληλα κατά των εξωγήινων και των ανταγωνιστών σας.
Παρουσίαση: Δεκ. '96 **Βαθμολογία:** 91%

DEADLOCK

Διαχειριστείτε σωστά τους πόρους της αποικίας σας και εκτοπίστε τις άλλες φυλές που σας ανταγωνίζονται στην κατάκτηση του πλανήτη. Με όμορφα λειτουργικά γραφικά και ένα πολύ φιλικό user interface, το Deadlock κατάφερε να κερδίσει αρκετούς επίδοξους κατακτητές.
Παρουσίαση: Δεκ. '96 **Βαθμολογία:** 92%

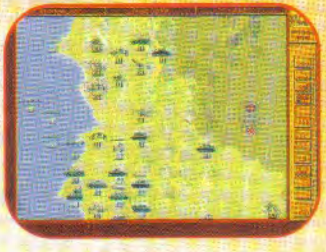
MASTER OF ORION II

Το sequel του Master of Orion ήταν ένας εξαιρετικός από κάθε άποψη τίτλος. Όχι μόνο δεν έχασε τίποτε από τον εθισμό, την πληρότητα και την ευελιξία του αυθεντικού, αλλά ενίσχυε όλα αυτά τα χαρακτηριστικά και τα εμπλούτιζε με SVGA γραφικά και νέες δυνατότητες που απογείωναν το gameplay.
Παρουσίαση: Φεβρ. '97 **Βαθμολογία:** 93%

OLD TREASURES

"Διαμάντια" που δεν έχασαν τη λάμψη τους

PANZER GENERAL



Προτού κατηγορηθώ ως νοσταλγός του ναζισμού (το άκρως αντίθετο πρεσβεύω), προλαβαίνω τις επικρίσεις αναφέροντας πως στη σειρά "........ GENERAL" της SSI έχουν εμφανιστεί τίτλοι για πάμπολλους στρατούς και ιστορικές εκστρατείες, ακόμη και για το χώρο της φαντασίας. Το Panzer General, όμως, ήταν το πρώτο παιχνίδι αυτού του είδους που κατόρθωνε να συνδυάσει τα παραδοσιακά εξάγωνα των turn based πολεμικών παιχνιδιών στρατηγικής τόσο με ένα απλό, κατανοητό και πλήρες user interface όσο και με ορισμένα "καλούδια" (videos, animations κ.λπ.) που δεν είχαν εμφανιστεί ποτέ στο συγκεκριμένο είδος παιχνιδιών. Πρόσφερε ακόμη την πρόκληση της αλλαγής της ιστορίας μέσω εξειδικευμένων εκστρατειών καθώς και πλήρη στοιχεία για τις μονάδες του γερμανικού και συμμαχικού στρατού. Ο αρχάριος παίκτης, που απωθούνταν από την πολυπλοκότητα ανάλογων τίτλων, έβρισκε τον ιδεώδη οδηγό για την εισαγωγή του σε έναν από τους πλέον ενδιαφέροντες τομείς της ηλεκτρονικής διασκέδασης.



Το Panzer General ήταν η βάση για την ανάπτυξη όλων των σχετικών τίτλων της SSI, ενώ το πρόσφατο sequel προωθεί κατά ένα βήμα τα παιχνίδια αυτά, αποδεικνύοντας ότι δεν έχουν χάσει τίποτε από τον εθισμό τους, σε μία εποχή που κυριαρχείται από το 3D, τα φωτορεαλιστικά γραφικά και το texture mapping.

COMPUTER SHOPS

ΑΘΗΝΑ

ACTIVE COMPUTER SYSTEMS
Ασκληπιού 189, Αθήνα, Τηλ.: 6462900

DISCOVERY
Παπαρρηγοπούλου 15, Τηλ.: 3312680, Fax: 3312682

EMPOWER
Λ. Αλεξάνδρας 31 α, Αθήνα, Τηλ.: 6454868

GAMEBUSTER II
Χαλκοκονδύλη 24-26, Τηλ.: 5242709

HARD & SOFT/ΚΥΡΗΚΟΣ ΝΕΚΤΑΡΙΟΣ
Παρασίου 3, Αγ. Παντελεημονας 10440, Τηλ.: 8838510, Fax: 8232432

IMAGE COMPUTERS
Πανδώρου 1, Τηλ.: 3410940, Fax: 3452386

INTERNATIONAL COMPUTER CENTER
Λένορμαν 166, Αθήνα, Τηλ.: 5253353

INTERNATIONAL COMPUTER CENTER
Μπόταση 4, Αθήνα, Τηλ.: 3828600, 3846083

MICROLAND
Βριλησσού 80, Τηλ.: 6459581, Fax: 6461919

ΑΡΞΙΣ
Πατησίων 50, Τηλ.: 8253601-2, Fax: 8253602

ΚΟΛΙΟΠΟΥΛΟΣ
Λ. Αλεξάνδρας 56, Τηλ.: 8238170, Fax: 8211354

ΚΟΝΤΗΣ ΕΠΕ
Ζαΐμη 20, Τηλ.: 8841411-3, Fax: 8838614

MULTIMEDIA CENTER
Β. Κωνσταντίνου 7, Τηλ.: 7259172, Fax: 7251784

Χ. ΑΣΑΡΛΗΣ
Ακαδημίας 96-98, Τηλ.: 3815483, Fax: 3822478

ΝΙΚΑΜ
Αβέρωφ 25, Τηλ.: 8251497, Fax: 8251497

OASIS COMPUTER SHOP AEBE
Μάρνη 1 & Πατησίων 10433, Τηλ.: 5227591, Fax: 5227592

SMART OFFICE
Στουρνάρη 57, Τηλ.: 5245784, Fax: 5222120

SOFTWARE CENTER
Χαλκοκονδύλη 22, Τηλ.: 5235260, Fax: 5235260

ΑΓ. ΑΝΑΡΓΥΡΟΙ

MICROWINS
Τριπόλεως 44, 13561, Τηλ.: 2617525, Fax: 2617525

ΑΓ. ΔΗΜΗΤΡΙΟΣ

C-TEC
Αγ. Δημητρίου 56, Τηλ.: 9250264, Fax: 9737840

ΤΕΣΤ
Αγ. Δημητρίου 263, Τηλ.: 9885396, Fax: 9885792

ΑΓ. ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ

FUTURELAND
Αγ. Ιωάννου 18-20, 15342, Τηλ.: 6015535, Fax: 6004221

KIDNET
Αγ. Ιωάννου & Σχολείου 2, Τηλ.: 6005380, Fax: 6005740

NET WALKER
Αγ. Ιωάννου 18-20, 15342, Τηλ.: 6002058, Fax: 6001675

ΑΙΓΑΛΕΩ

AM COMPUTER
Γρηγ. Κυδωνίων 17, Τηλ.: 5987587, Fax: 5983717

AM COMPUTER
Γρηγ. Κυδωνίων 26, Τηλ.: 5983717, Fax: 5983717

AM COMPUTER
Γρηγ. Κυδωνίων 23, Τηλ.: 5983717, Fax: 5983717

COMPUTER ALFA
Θηβών 360, Τηλ.: 5313336 Fax: 5310419

D.C.S.
Μιλτιάδου 2, Τηλ.: 5313947 Fax: 5313598

INFOCOM AUTOMATION
Θηβών 339, Αιγάλεω, Τηλ.: 5390260

INTRASEC HELLAS
Νικολ. Πλαστήρα 87, Τηλ.: 5914229

MICROCHIP 5
Ιερά Οδός 289, Τηλ.: 5313220, Fax: 5313323

OFFICELAND
Θηβών 305 & Πανοπούλου 6, Τηλ.: 5611196, Fax: 5390334

SILICON STAR
Θηβών 322, Αιγάλεω, Τηλ.: 5397071

ΑΛΙΜΟΣ

MULTIRAMA/ΓΕΡΜΑΝΟΣ
Βουλιαγμένης 534, Τηλ.: 9966660

ΑΜΠΕΛΟΚΗΠΟΙ

ΑΝΔΡΙΑΚΗ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ
Αργολίδος 22, Αμπελόκηποι, Τηλ.: 6480501

BIT & BYTE
Λασκάρεως 41, Τηλ.: 6424150, Fax: 6411629

COMPUTER POWER
Πλατεία Αγ. Δημητρίου, Τηλ.: 6443181

INFOTEL
Λάμψα 11, Τηλ.: 6496172, Fax: 6496112

LEX COMPUTERS SYSTEMS
Κηφισίας 27α, Τηλ.: 6429600, Fax: 6429477

RANDOM
Λ. Αλεξάνδρας 9, 11473, Τηλ.: 6461266, Fax: 6461267

SILICON STAR
Πανόρμου 4, 11522, Τηλ.: 6466811, Fax: 6464794

ΑΡΓΥΡΟΥΠΟΛΗ

KIM DATA SYSTEMS
Αργυρουπόλεως 64, Τηλ.: 9952410, Fax: 9943396

MICROCHIP COMPUTER SYSTEMS
Αργυρουπόλεως 42, 16451, Τηλ.: 9961945-7

PANSYSTEM
Λ. Βουλιαγμένης 583, Τηλ.: 9962680, Fax: 9962646

PC WORKS
Χρυσοστόμου Σμύρνης 28, 16452, Τηλ.: 9936811, Fax: 9936811

ΓΡΑΜΜΗ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
Αργυρουπόλεως 20, Τηλ.: 9957657

ΑΣΠΡΟΠΥΡΓΟΣ

GENCOME INFOCOM
Δεκελείας 22, Αχαρναί, Τηλ.: 2400690-1

G.P. PRECIOUS
Πλάτωνος 1, Τηλ.: 5575733, Fax: 5575733

ΑΧΑΡΝΑΙ

GENCOME INFOCOM
Δεκελείας 22, Αχαρναί, Τηλ.: 2400690-1

NETWORK
Ηρ. Πολυτεχνείου 7, Τηλ.: 2400686, Fax: 2463479

ΒΟΥΛΑ

BSM ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ
Βασ. Παύλου 102-104, Τηλ.: 9659413, Fax: 9659414

ΒΡΙΛΗΣΣΙΑ

DBS
Λ. Πεντέλης 34, Τηλ.: 6894470, Fax: 6894471

ΒΥΡΩΝΑΣ

COMPUTER STORM
Χρ. Σμύρνης 8 & Ηπείρου 1, 16231, Τηλ.: 7265979, Fax: 7265978

ΓΑΛΑΤΣΙ

AVAX-SKI COMPUTERS
Λαμπρινής 39, 11146, Τηλ.: 2133883, Fax: 2133883

FIBER COMPUTER SYSTEMS
Αγ. Γλυκερίας 17, Τηλ.: 2137500, Fax: 2137537

ΓΛΥΦΑΔΑ

ALGETRONICS
Ι. Μεταξά 39, Εμπ. Κέντρο Πλάζα, Τηλ.: 8945079

PLAY CENTER
Μυστρά 114, Τηλ.: 9603701

ΓΟΥΔΙ

BABYLON COMPUTERS
Νικ. Ξυλούρη 7-9, 15773, Τηλ.: 7489622-3, Fax: 7487083

ΔΑΦΝΗ

ASMACOM HELLAS
Τηλ.-Fax: 9765992-3

COMPUMASTER
Ιμβρου 17, Τηλ.: 9768684

INTERGRADE
Εθν. Μακαρίου 29-31, 17235, Τηλ.: 9710473, Fax: 9251261

ΕΛΕΥΣΙΝΑ

C.D.S. COMPUTER APPLICATION
Ελ. Βενιζέλου 4, Τηλ.: 5541336, Fax: 5546078

ΜΕΤΡΩ ΕΠΕ
Χατζιδάκη & Παγκάλου, Τηλ.: 5540870, Fax: 5540292

ΕΞΑΡΧΕΙΑ

ALPHA COMPUTER
Στουρνάρη 7, Τηλ.: 3838795, Fax: 3838693

A.S. ELECTRONICS
Μπόταση 4, Τηλ.: 3828000

COMPUPLUS
Στουρνάρη 21, Τηλ.: 3845265

COMPUTER SUPPORT
Μπόταση 5, Τηλ.: 3801076, Fax: 3302221

COSMODATA
Στουρνάρη 27, Τηλ.: 3815921, Fax: 3815905

ΓΡΑΜΜΗ COMPUTERS
Στουρνάρη 9, 10683, Τηλ.: 3833357, Fax: 3843561

DATAPOINT
Μπόταση & Σολωμού, Τηλ.: 3303039

INFOWORLD
Μετσόβου 26, Τηλ.: 8254726, Fax: 8254726

INFOWORLD
Ζαΐμη 28, 10683, Τηλ.: 8236141, Fax: 8236141

ISO TECHNICA
Μπόταση 14, Τηλ.: 3304570, Fax: 3304570

MICRONICS
Μπενάκη 57

MICROPOLIS I
Στουρνάρη 49, Τηλ.: 3841188, Fax: 3841282

MULTIMEDIA CENTER
Σολωμού 34, Τηλ.: 3300330 Fax: 3300331

MULTIRAMA
Στουρνάρη 33 & Τζωρτζ, Τηλ.: 3829106

NEW CREATION
Στουρνάρη 27γ, 10682, Τηλ.: 3304640-1, Fax: 3304618

PACOLASER
Μπόταση 2, Τηλ.: 3815808, Fax: 3816302

RAM SHOP ΕΠΕ
Σουλτάνη 19, 10682, Τηλ.: 3843636, Fax: 3303111

S.H.S. ΕΠΕ
Μπόταση 18 & Στουρνάρη, Τηλ.: 3304500, Fax: 3304505

SILICON VALLEY
Μπόταση 14, Τηλ.: 3802397

TRANSPUTER COMPUTER SHOP
Στουρνάρη 17α, Τηλ.: 3812302

VERTIGO ΕΠΕ
Μπόταση 6,10682, Τηλ.: 3824536, Fax: 3806801

WING COMPUTERS
Σολωμού 24, Τηλ.: 3844072, Fax: 3844072

ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ ΥΛΙΚΑ
Στουρνάρη 17α, Τηλ.: 3816232, Fax: 3812064

ΚΛΕΙΔΑΡΙΘΜΟΣ ΑΕ
Στουρνάρη 37Β, 10682, Τηλ.: 3829629, Fax: 3817950

ΟΜΙΛΟΣ ΕΠΙΧ/ΣΕΩΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ
Σολωμού 29, Τηλ.: 3304527-9, Fax: 3812064

ΠΑΠΑΣΩΤΗΡΙΟΥ Α. & ΣΙΑ ΟΕ
Στουρνάρη 35 & Τζωρτζ, 10682, Τηλ.: 3841826, Fax: 3848254

ΠΛΑΙΣΙΟ COMPUTERS
Στουρνάρη 24, Τηλ.: 3844001, Fax: 3831816

ΖΩΓΡΑΦΟΥ

COMPUTER LINE
Αμφιγενείας 3, Τηλ.: 7488875, Fax: 7488875

FILE.64
Ηρ. Πολυτεχνείου 64, Τηλ.: 7716850, Fax: 7716335

SOFTDESIGN COMPUTERS
Γ. Παπανδρέου 2, Τηλ.: 7779451, Fax: 7779451

ΗΛΙΟΥΠΟΛΗ

CENTRAL COMPUTER SHOP
Πανταζή 2α, Τηλ.: 9765996, Fax: 9765315

MICRO CHOICE
Πύργου 1, 16345, Τηλ.: 9941611, Fax: 9941611

MICROCHIP 8
Πρωτόπαππα 59, Τηλ.: 9968008

SMM
Λ. Βουλιαγμένης 401, Τηλ.: 9710512, Fax: 9705171

ΗΡΑΚΛΕΙΟ

INFINITUM
Σωτ. Πέτρουλα 8, Τηλ.: 2776453, Fax: 2779137

NETCOM
Πευκών 96, Τηλ.: 2812933

ΙΛΙΣΙΑ

KIM DATA SYSTEMS
Μιχαλακοπούλου 38, Τηλ.: 7216318, Fax: 7212637

ΚΑΛΛΙΘΕΑ

BALDER COMPUTER SYSTEMS
Δοϊράνης 148 & Σκρα, 17673, Τηλ.: 9578785, Fax: 9578785

COMMERCIAL FUTURE LINE
Λασκαρίδου 99, Καλλιθέα, Τηλ.: 9598530, Fax: 9588118

COMPULAND
Ελ. Βενιζέλου 140, Τηλ.: 9565284, Fax: 9565284

CYBERLINE COMPUTERS
Σαπφούς 104 & Ματζαγριωτάκη, 17676, Τηλ.: 9531002, Fax: 9531003

IDEAL SOFT
Αργυρουπόλεως 9, Τηλ.: 9579015, Fax: 9576454

MEDIA STORE
Λυκούργου 97-99, Καλλιθέα, Τηλ.: 9560789

MULTIRAMA-ΓΕΡΜΑΝΟΣ,
Θησέως 146 (Πλ. Δαβάκη), Τηλ.: 8034850

PROXIMA
Ανδρομάχης 132, Τηλ.: 9577778, Fax: 9579295

SECTOR C & P
Δοϊράνης 70, Τηλ.: 9578720, Fax: 9581215

ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ
Θησέως 62, Καλλιθέα, Τηλ.: 9531817, Fax: 9531818

ΚΑΤΩ ΠΕΤΡΑΛΩΝΑ

IMAGE COMPUTERS
Πανδώρου 1, 11853, Τηλ.: 3410940-1, Fax: 3452386

MICROCHIP 10
Χαμοστέρνας 24, Τηλ.: 3412800

ΚΕΡΑΤΣΙΝΙ

AM COMPUTERS
Παπανικολή 32 , Τηλ.: 4618252

COMPUTERLAND SERVICES
Αντ. Γιαννούρη 9 & Κισσάβου 1, Τηλ.: 4003878, Fax: 4003878

ΚΗΦΙΣΙΑ

DATA GATE
Ελ. Βενιζέλου 139, Κηφισιά, Τηλ.: 6203929

MULTIRAMA-ΓΕΡΜΑΝΟΣ
Λ. Κηφισίας 328, Τηλ.: 6233183

ΠΑΠΑΣΩΤΗΡΙΟΥ
Κολοκοτρώνη 10, Τηλ.: 6231854

ΚΟΛΩΝΑΚΙ

ALFA SOFT
Ηροδότου 8, Τηλ.: 7227205, Fax: 7222462

ΚΟΛΩΝΟΣ

A.S. ELECTRONICS
Λένορμαν 166, 10444, Τηλ.: 5253353, Fax: 5253353

FREE BYTES
Β. Ηπείρου 62, Τηλ.: 5132673

ISOTECHNICA
Κ. Παλαιολόγου 63-65

T & K
Λένορμαν 145 & Τριπόλεως, Τηλ.: 5251942, Fax: 5125600

ΚΟΡΥΔΑΛΛΟΣ

AM COMPUTER
Ταξιαρχών 142, Τηλ.: 5398572, Fax: 5983717

WING COMPUTER
Γρηγ. Λαμπράκη 153, Κορυδαλλός, Τηλ.: 4940047

ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ ΠΕΙΡΑΙΑ
Καρυταινης 2 & Ταξιαρχών, Κορυδαλλός, Τηλ.: 4966696

ΚΥΨΕΛΗ

MF SYSTEM (ΜΙΧΑΛΗΣ ΦΩΤΟΓΛΟΥ)
Λέλας Καραγιάννη 14, Αθήνα Τηλ.: 8564265

ΛΑΜΠΡΙΝΗ

DIGITAL EXCHANGE
Συρακουσών 97, Τηλ.: 2182894, Fax: 2183639

ΜΑΡΟΥΣΙ

INFOTRUST
Γράμμου & Κηφισίας 73, 15124, Τηλ.: 8020663, Fax: 8025132

MEDIAGORA
Κηφισίας 62, Τηλ.: 6808590, Fax: 6808591

ΔΙΟΔΟΣ
Τηλ.: 8050178, Fax: 8051341

ΕΠΙΛΟΓΗ
Β. Σοφίας 64, 15124, Τηλ.: 8065575, Fax: 8062262

ΜΕΛΙΣΣΙΑ

MULTIRAMA
Λ. Δημοκρατίας 36, Τηλ.: 8034850

ΜΟΣΧΑΤΟ

CD LAND
Ρήγα Φεραίου 32, Μοσχάτο, Τηλ.: 9380347, Fax: 9308924

ΝΕΑ ΕΡΥΘΡΑΙΑ

ASTRA ELECTRONICS
Τηλ.: 6205339

ΝΕΑ ΙΩΝΙΑ

ADACOM
Κρήτης 68-70, Τηλ.: 2796805, Fax: 2796805

AVIA COMPUTER CENTER
Αλ. Παναγούλη 37, Ν.Ιωνία Τηλ.: 2717530, Fax: 2717530

COMPUTER ALFA
Λ. Ηρακλείου 266, Τηλ.: 2717663, Fax: 2717663

CYBERLAND COMPUTER & SOFTWARE
Λυκούργου 46, Τηλ.: 2719923-4, Fax: 2719924

OFFICE DATA SERVICE
Σινώπης 61, Τηλ.: 2757821, Fax: 2770209

SILICON STAR
Ελ. Βενιζέλου 140, Νέα Ιωνία, Τηλ.: 2720091

ΝΕΑ ΣΜΥΡΝΗ

COMPUTER CORNER
Αγ. Σοφίας 98, Ν. Σμύρνη Τηλ.: 9317800

DATA ELECTRONICS
Ανδριανουπόλεως 25α, Τηλ.: 9370368

GAMEBUSTER I
Ομήρου 41-43, 17121, Τηλ.: 9310576

I/O SYSTEMS-MICROSTORE
Ελ. Βενιζέλου 24, Τηλ.: 9328433, Fax: 9328433

MICROCHIP
Βίαντος 14, Τηλ.: 9311313, Fax: 9311313

SYSTEMS TECHNOLOGY
Βίαντος 16, Τηλ.: 9311312, Fax: 9313221

TECHNICOM
Πλαστήρα 129, 171 22 Ν. Σμύρνη, Τηλ.: 9560317 Fax: 9309638

ΝΕΟΣ ΚΟΣΜΟΣ

AVIETTE
Καλλιρρόης 22α, Τηλ.: 9221331, Fax: 9248231

PENTAGON
Λ. Συγγρού 5, Τηλ.: 9223079, Fax: 9243172

SILICON STAR
Ηλία Ηλιού 8, Ν.Κόσμος Τηλ.: 9212121

ΝΙΚΑΙΑ

COMPUTER ALFA
Πλ. Δαβάκη 5, Τηλ.: 4951455, Fax: 4951455

M.B. COMPUTERS
Γρεβενών 72, Τηλ.: 4921600, Fax: 4921600

MICROCHIP 7
Π. Ράλλη 114, Τηλ.: 4945520, Fax: 4945520

OFFICE DATA SERVICE
Π. Ράλλη 453, Τηλ.: 4913411, Fax: 4251171

RAD HARDWARE & SOFTWARE
Π. Ράλλη 219, Τηλ.: 4912088, Fax: 4928432

SYMMETRY COMPUTER & SOFTWARE
Π. Ράλλη 329, Τηλ.: 4922813, Fax: 4922813

NIKAIA COMPUTERS
Π. Ράλλη 170, Τηλ.: 4965511, Fax: 4951816

ΠΑΓΚΡΑΤΙ

OPTION SYSTEM & SOFTWARE
Φιλολάου 38, Τηλ.: 7521209, Fax: 7521209

ΠΑΛΑΙΟ ΦΑΛΗΡΟ

2 A&D COMPUTERS
Εσπέρου 25-27, Τηλ.: 9824376, Fax: 9824376

COMPUTER CLUB
Κονίτσης 14, Τηλ.: 9429233

ΠΑΤΗΣΙΑ

ΧΑΡΤΣΙΑΣ ΒΑΣΙΛΗΣ
Επιδάμνου 25, Τηλ.: 2280432, Fax: 2024368

ΠΕΙΡΑΙΑΣ

COMPUTER ALFA
Τσαμαδού 71, Τηλ.: 4225207, Fax: 4225503

DATA FIRST
Δεληγιώργη 120, Τηλ.: 4131356

DATABIT
Βασ. Γεωργίου 13 & Δεληγιώργη, Τηλ.: 4226343

I.B.S.
Γρ. Λαμπράκη 112-114, Τηλ.: 4177364, Fax: 4132231

INTERGRAL COMPUTING SYSTEMS
Λ. Χατζηκυριάκου 15-17, Τηλ.: 4283816, Fax: 4183816

MICROCHIP
Σαχτούρη 92 & Αποστόλη 47, Τηλ.: 4280146, Fax: 4280147

MICROPOLIS II
Μπουμπουλίνας 34, Τηλ.: 4297176, Fax: 4297167

MULTIMEDIA WORLD
Αφεντούλη 10, Τηλ.: 4182123, Fax: 4287157

PC SOLUTIONS
Χαρ. Τρικούπη 15, Τηλ.: 4286181, Fax: 4286181

PENTA SYSTEMS
Τσαμαδού 67 & Υψηλάντου 110, Τηλ.: 4226526, Fax: 4226528

SILICON STAR
Φίλωνος 99, Τηλ.: 4227290, Fax: 4227289

STEP
Ακτή Μουτσοπούλου 36, Τηλ.: 4184391, Fax: 4184391

ΑΝΑΛΥΣΙΣ
Ομ. Σκυλίτση 48, Τηλ.: 4114396, Fax: 4114312

ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ

DATA POWER
25ης Μαρτίου 36, Τηλ.: 5762867, Fax: 5762819

ELEC HELLAS
Βασ. Αλεξάνδρου 64, Τηλ.: 5717517, Fax: 5752986

INTERNATIONAL COMPUTER CENTER
Θηβών 248, Περιστέρι, Τηλ.: 5782119

MICRO ADVICE
Αιμ. Βεάκη 23, Τηλ.: 5745210,

MULTIRAMA-ΓΕΡΜΑΝΟΣ
Θηβών 177, Τηλ.: 5781528

PC-CENTER ΕΠΕ
Αιμ. Βεάκη 49, 12134, Τηλ.: 5746543, Fax: 5739371

SIL TECH
Πελασγίας 96, Τηλ.: 5743025, Fax: 5743807

ΣΕΠΟΛΙΑ

INFOΔΟΜΗ
Δυρραχίου 23 & Πρωτομάχους, Τηλ.: 5254188, Fax: 5253547

ΧΑΛΑΝΔΡΙ

DI-MICRO
Κονίτσης 4, Τηλ.: 6845457, Fax: 6833044

MULTIRAMA-ΓΕΡΜΑΝΟΣ,
Μεσογείων 283, Τηλ.: 6745588

P & G COMPUTERS
Κεφαλληνίας 72, Τηλ.: 6774250, Fax: 6719440

TOP COMPUTER
Κολοκοτρώνη & Γκίνη 6, Τηλ.: 6858689, Fax: 6892545

ΧΟΛΑΡΓΟΣ

BSI
17ης Νοεμβρίου 126, Τηλ.: 6511826

COMPUTERS SYSTEMS
Περικλέους 56, Τηλ.: 6548531, Fax: 6534039

INFOLAB
Μεσογείων 320, Τηλ.: 6544693, Fax: 6516268

ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ

COMPUTECH
Κασσάνδρου 108, Τηλ.: 031-249386,Fax: 031-249386

CYBERDOME
Παύλου Μελά 24, Τηλ.: 031-276898

DATABIT
Τυρολόης 58, Τηλ.: 031-948639, Fax: 031-918639

DATASTATION
Καρακάση 14, Τηλ.: 031-310846

DATAWORKS COMPUTERS
Αγ. Δημητρίου129, Τηλ.: 031-248028

EVRESIS
Εθν. Αντίστασης 15 - Σίνδος, Τηλ.: 031-796906

GAME CONNECTION
Αλ. Σβώλου 55, Τηλ.: 031-286991

GLOBAL
Νεμέας 26, Τηλ.: 031-322971, Fax: 031-322970

GLOBAL ΕΠΕ
Αλ. Παπαναστασίου 108, Τηλ.: 031-323683, Fax: 031-323320

Α. ΜΑΛΛΙΑΡΗΣ ΠΑΙΔΕΙΑ
Αριστοτέλους 9, Τηλ.: 031-279079, Fax: 031-264856

ΜΕΤΡΟΝ
Εθν. Αμύνης 15, Τηλ.: 031-264608

ΔΙΚΤΥΟ I
Νεστ. Τύπα 21, Τηλ.: 031-422005, Fax: 031-422577

ΔΙΚΤΥΟ II
Πασαλίδου 82, Τηλ.: 031-454547, Fax: 031-454665

ΙΔΕΟΓΡΑΜΜΑ
Ν. Φωκά 11, Τηλ.: 031-224732, Fax: 031-287801

NEW LOGIC
Τσιμισκή 3, Τηλ.: 031-551184-7

NEW LOGIC
Εθνικής Αμύνης 38, Τηλ.: 031-2401100

STOILAS MULTIMEDIA
Χαλκιδικής 85, Τηλ.: 031-863555, Fax: 031-863442

TOP TEN

ΨΗΦΙΣΤΕ

ΤΑ ΑΓΑΠΗΜΕΝΑ ΣΑΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

Το "PC Master" σας καλεί να διαμορφώσετε το TOP TEN των αγαπημένων σας παιχνιδιών, που θα δημοσιεύεται κάθε μήνα στην αντίστοιχη στήλη του περιοδικού. Περιμένουμε και τη δική σας συμμετοχή!

Τα τρία παιχνίδια που παίζω περισσότερο αυτόν τον καιρό, ανεξάρτητα από την ημερομηνία κυκλοφορίας τους, είναι τα ακόλουθα (κατά σειρά αξιολόγησης):

1. ....
2. ....
3. ....

ΟΝΟΜ/ΜΟ: ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: .... ΠΟΛΗ: .... Τ.Κ.: ....

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ: .... ΗΛΙΚΙΑ: ....

Προς: PC MASTER, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

TOP TEN

ΚΑΝΤΕ ΠΙΟ... PC ΤΗ ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ ΣΑΣ

Συμπληρώστε τώρα τα τεύχη που σας λείπουν!

PCmaster CD-ROM



ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΕΧΟΥΝ ΕΞΑΝΤΛΗΘΕΙ:
1, 2, 3, 4, 5, 26, 32, 37, 39, 43, 44, 45, 49, 50, 51, 52, 53, 68, 69, 75, 79, 80

Συμπληρώστε το δελτίο με τα στοιχεία σας και στείλτε το μέσω fax στη γραμμή 9242219 ή μέσω ΕΛΤΑ στη διεύθυνση:
PC MASTER/Τμήμα κυκλοφορίας, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.

Τα τεύχη θα σας παραδοθούν το συντομότερο.

ΔΕΛΤΙΟ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΤΕΥΧΩΝ

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ .... ΗΛΙΚΙΑ ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ .... ΠΕΡΙΟΧΗ .... Τ.Κ. ....

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ .... ΤΗΛΕΦΩΝΟ ....

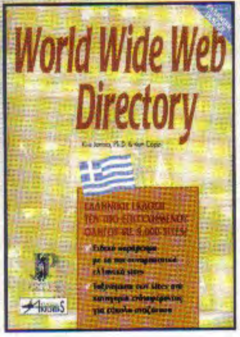
ΗΜΕΡ/ΝΙΑ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ .... ΥΠΟΓΡΑΦΗ ....

❑ Απέστειλα ταχυδρομική επιταγή Νο.................... ❑ Θα πληρώσω με αντικαταβολή μόλις παραλάβω το τεύχος

ΤΙΜΗ ΕΚΑΣΤΟΥ ΤΕΥΧΟΥΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟΥ "PC MASTER" 1.500 δρχ. ΕΠΙΘΥΜΩ να μου αποστείλετε το/α τεύχος/η με τα εξής στοιχεία:

ΑΡΙΘ. ΤΕΥΧΟΥΣ	ΜΗΝΑΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΕΤΟΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΑΝΤΙΤΥΠΑ	ΚΟΣΤΟΣ

ΣΥΝΟΛΟ δρχ....................



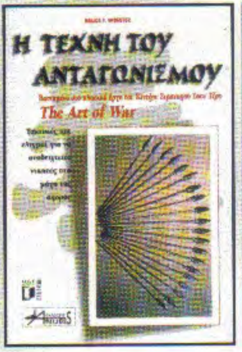
World Wide Web Directory

Τα καλύτερα sites του κόσμου, ταξινομημένα κατά θέμα και σχολιασμένα. Για να μη χάνετε χρόνο ψάχνοντας... στα τυφλά.



Διαφήμιση από τη θεωρία στη πράξη

Ενα πολύτιμο εργαλείο γεμάτο μυστικά που θα κάνουν ελκυστικότερη κάθε πρόταση σας. Πολύτιμο όχι μόνο για τους νέους αλλά και για... τους ειδικούς.



Η Τέχνη του ανταγωνισμού

Αντλώντας από την κινεζική "Τέχνη του Πολέμου", παρέχει πολύτιμες συμβουλές για το management με στόχο όχι την απλή επιβίωση αλλά την επιτυχία.

ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ

- **I3. ΤΑ ΠΑΝΤΑ ΓΥΡΩ ΑΠΟ ΤΟ USENET** 3.000 — *Σελίδες 112*
- **I4. NETSCAPE NAVIGATOR** 3.000 — *Σελίδες 112*
- **I5. ΤΑΞΙΔΕΥΟΝΤΑΣ ΣΤΟ INTERNET** 9.300 — *Σελίδες 640*
- **I6. INTERNET P. G.** 3.500 — *Σελίδες 384*
- **I7. INTERNET - ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ** 4.800 — *Σελίδες 340*
- **I8. Η ΔΙΑΛΕΚΤΟΣ ΤΟΥ INTERNET** 3.500 — *Σελίδες 160*
- **I9. Η HTML ΣΤΗΝ ΠΡΑΞΗ** 6.800 — Συνοδεύεται από CD-ROM — *Σελίδες 400*
- **I10. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΟ INTERNET** 3.600 — *Σελίδες 224*
- **I11. WWW: ΕΝΑ ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΟ ΕΡΓΑΛΕΙΟ** 3.000 — *Σελίδες 136*
- **I12. ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΕ ΣΕ HTML** 3.000 — *Σελίδες 152*
- **I13. GRAPHICAL CLIENTS** 3.000 — *Σελίδες 136*
- **I14. ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟ INTERNET** 3.500 — *Σελίδες 120*
- **I15. WWW BROWSERS** 3.000 — *Σελίδες 156*
- **I16. ΟΔΗΓΟΣ ΓΙΑ IRC** 3.000 — *Σελίδες 122*
- **I17. ΑΝΑΖΗΤΗΣΗ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΩΝ ΜΕΣΩ WWW** 3.000 — *Σελίδες 106*
- **I18. UNIX ΓΙΑ ΧΡΗΣΤΕΣ ΤΟΥ INTERNET** 3.500 — *Σελίδες 152*
- **I19. ΤΑ ΜΥΣΤΙΚΑ ΤΟΥ FTP** 3.000 — *Σελίδες 112*
- **I20. ΓΝΩΡΙΣΤΕ ΤΗΝ JAVA** 3.000 — *Σελίδες 120*
- **I21. MODEMS ΑΠΟ ΤΟ Α ΩΣ ΤΟ Ω** 3.000 — *Σελίδες 144*
- **I22. INTERNET EXPLORER** 3.000 — *Σελίδες 112*
- **I23. INTERNET EXPLORER 4** 3.300 — *Σελίδες 152*

MULTIMEDIA

- **K1. MULTIMEDIA ΣΤΗ ΣΤΙΓΜΗ** 6.800 — *Σελίδες 396*
- **K3. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΑ MULTIMEDIA** 3.600 — *Σελίδες 176*
- **K4. Ο ΜΑΓΙΚΟΣ ΚΟΣΜΟΣ ΤΩΝ MULTIMEDIA** 5.200 — Συνοδεύεται από CD-ROM — *Σελίδες 184*

ΔΙΚΤΥΑ

- **A1. NOVELL NETWARE 2.2** 4.600 — *Σελίδες 324*
- **A2. INTRANETS** 5.600 — *Σελίδες 394*
- **A3. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΑ ΔΙΚΤΥΑ** 3.600 — *Σελίδες 158*

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ

- **M1. ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΕ ΜΕ ΤΗ VISUAL BASIC** 7.900 — Συνοδεύεται από δισκέτα 1.44MB — *Σελίδες 624*
- **M2. PC - ΕΠΙΛΥΣΗ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΩΝ** 8.300 — *Σελίδες 846*
- **M3. ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ ΜΕ ΤΗ VISUAL BASIC 3** 6.200 — *Σελίδες 412*
- **M4. COBOL ANSI 85** 6.800 — *Σελίδες 512*
- **M5. ΑΝΑΛΥΣΗ ΚΑΙ ΣΧΕΔΙΑΣΗ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ** 5.200 — *Σελίδες 214*
- **M6. PC ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ** 6.800 — *Σελίδες 360*
- **M7. Η ΧΡΥΣΗ ΕΡΓΑΛΕΙΟΘΗΚΗ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΗ** 5.800 — *Σελίδες 350*

UNIX

- **N1. UNIX** 8.300 — *Σελίδες 808*
- **N2. ΕΚΜΑΘΗΣΗ ΤΟΥ UNIX** 2.800 — *Σελίδες 120*

ΔΙΑΦΟΡΑ

- **O1. MICROSOFT OFFICE 97** 5.200 — *Σελίδες 408*
- **O2. MICROSOFT OFFICE FOR WINDOWS 95** 5.200 — *Σελίδες 312*
- **O3. SURFING ΣΤΟ INTERNET** 4.100 — *Σελίδες 364*
- **O4. ΑΝΤΙΣΤΡΟΦΗ ΜΕΤΡΗΣΗ** 3.600 — *Σελίδες 278*
- **O5. NORTON UTILITIES** 3.500 — *Σελίδες 412*
- **O6. ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΤΕ ΤΟ PC ΣΑΣ** 6.800 — *Σελίδες 530*
- **O7. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΟ VIDEOTEX** 3.600 — *Σελίδες 182*
- **O8. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΑ FRACTALS** 4.000 — *Σελίδες 204*
- **O9. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΑ ON-LINE ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ** 3.600 — *Σελίδες 232*
- **O10. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΗ VIRTUAL REALITY** 3.600 — *Σελίδες 188*
- **O12. ΤΟ ΜΕΓΑΛΟ ΒΙΒΛΙΟ ΤΟΥ MACINTOSH** 5.100 — *Σελίδες 432*

BUSINESS

- **T7. ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΩΝ** 3.800 — Σελίδες 224
- **T8. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΣΥΝΤΑΞΗ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΩΝ ΚΕΙΜΕΝΩΝ** 2.600 — Σελίδες 96
- **T9. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΟΛΙΚΗΣ ΠΟΙΟΤΗΤΑΣ** 2.600 — Σελίδες 100
- **T10. ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΑ ΠΛΑΝΑ** 2.600 — Σελίδες 112
- **T11. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ** 2.600 — Σελίδες 102
- **T12. PROJECT ΝΩΕ** 3.800 — *Σελίδες 256*
- **T13. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΣΥΣΚΕΨΕΙΣ** 2.600 — *Σελίδες 96*
- **T14. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΥ** 2.600 — *Σελίδες 88*
- **T15. ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΤΕ ΤΙΣ ΙΚΑΝΟΤΗΤΕΣ ΣΑΣ** 3.800 — *Σελίδες 216*
- **T16. MANAGER ΓΙΑ ΠΡΩΤΗ ΦΟΡΑ** 2.600 — *Σελίδες 150*
- **T17. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΜΗΧΑΝΟΡΓΑΝΩΣΗ ΓΡΑΦΕΙΟΥ** 2.600 — *Σελίδες 100*
- **T18. ΣΥΝΤΟΝΙΣΤΕ ΜΙΑ ΣΥΣΚΕΨΗ ΜΕ ΕΠΙΤΥΧΙΑ** 2.600 — *Σελίδες 96*
- **T19. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΥ** 2.600 — *Σελίδες 112*
- **T20. MANAGEMENT ΟΛΙΚΗΣ ΠΟΙΟΤΗΤΑΣ** 4.800 — *Σελίδες 288*
- **T21. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΕΣ ΑΓΟΡΕΣ** 2.600 — *Σελίδες 98*
- **T22. ΚΡΑΤΗΣΤΕ ΠΡΑΚΤΙΚΑ ΚΑΙ ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ** 2.600 — *Σελίδες 136*
- **T23. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟΣ ΗΓΕΤΗΣ** 2.600 — *Σελίδες 100*
- **T25. ΑΝΑΖΗΤΗΣΗ ΕΡΓΑΣΙΑΣ** 3.800 — *Σελίδες 264*

ΔΙΑΦΟΡΑ

- **Y1. Η ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΤΗΣ MICROSOFT** 3.600 — *Σελίδες 424*
- **Φ1. ΕΛΛΗΝΙΚΟΣ ΤΟΥΡΙΣΜΟΣ: ΜΥΘΟΙ & ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ** 4.300 — *Σελίδες 212*
- **Φ2. ΕΓΚΥΚΛΟΠΑΙΔΕΙΑ ΜΥΣΤΙΚΙΣΤΙΚΩΝ ΚΑΙ ΠΑΡΑΨΥΣΙΚΩΝ ΕΜΠΕΙΡΙΩΝ** 9.900 — *Σελίδες 928*
- **Φ3. ΕΝΙΣΧΥΣΗ ΑΠΟ ΤΗΝ ΕΥΡΩΠΑΪΚΗ ΚΟΙΝΟΤΗΤΑ** 3.800 — *Σελίδες 358*
- **Φ4. ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΠΑΡΩΔΙΑ** 4.800 — *Σελίδες 360*

ΕΠΙΛΕΞΤΕ ΣΗΜΕΡΑ, ΑΠΟΚΤΗΣΤΕ ΤΑ ΓΡΗΓΟΡΑ ΚΑΙ ΕΥΚΟΛΑ!

S O F T W A R E

Κωδ.	Τίτλος	Τιμή
S1.	**ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ 6άρι** Διατίθεται σε δισκέτα 3.5″	12.000
S2.	**ASTROCHART** Διατίθεται σε δισκέτα 3.5″	12.000
S5.	**VISUAL DOMINUS PRO (win 3.11 & 95) v.4.0** Νέα, επαγγελματική έκδοση Διατίθεται σε 8 δισκέτες 3.5″	39.700
S6.	**ΤΟ ΣΥΝΤΑΓΜΑ ΤΗΣ ΕΛΛΑΔΑΣ**	5.000
S7.	**SUPER ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ 13άρι** Διατίθεται σε δισκέτα 3.5″	15.000
S8.	**STOCK MANAGEMENT LIGHT** Διατίθεται σε δισκέτα 3.5″	29.000
S9.	**STOCK MANAGEMENT SUPER** Διατίθεται σε δισκέτα 3.5″	49.000
S12.	**Η ΑΚΡΟΠΟΛΗ ΤΩΝ ΑΘΗΝΩΝ** Διατίθεται σε CD-ROM	9.000
S13.	**Η ΜΑΓΕΙΑ ΤΟΥ ΣΙΝΕΜΑ** Διατίθεται σε CD-ROM	9.000
S14.	**ΤΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ ΝΗΣΙΑ** Διατίθεται σε CD-ROM	9.000
CD GOLD	**ΟΛΥΜΠΙΑΚΟΣ ΣΤΟ ΘΡΟΝΟ ΤΗΣ ΕΥΡΩΠΗΣ**	3.000
CD GOLD	**Η ΚΑΤΑΚΤΗΣΗ ΤΟΥ ΑΡΗ**	3.000

ΔΕΛΤΙΟ MAIL ORDER

ΤΑΧΥΔΡΟΜΗΣΤΕ ΤΟ ΣΤΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη: τηλεΑΓΟΡΑ

ΕΠΩΝΥΜΟ:........ ΟΝΟΜΑ:........ ΗΛΙΚΙΑ*........
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:........ ΠΟΛΗ:........ Τ.Κ.:........ ΤΗΛ.:........
ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ:........ ΥΠΟΓΡΑΦΗ:........ ΗΜ/ΝΙΑ:........
Αν επιθυμείτε τιμολόγιο, συμπληρώστε επιπλέον
ΕΠΩΝΥΜΙΑ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΗΣ:........ Α.Φ.Μ.:........ Δ.Ο.Υ.:........
ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΗΣ:........

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΠΟΣΟΤΗΤΑ	ΚΟΣΤΟΣ

ΣΥΝΟΛΟ ΔΡΧ. ....

Παρακαλώ στείλτε μου με αντικαταβολή τα ανωτέρω είδη. Τα έξοδα αποστολής επιβαρύνουν τον παραλήπτη για παραγγελίες κάτω των 15.000 δρχ.

❑ Χρεώστε την προσωπική μου κάρτα ❑ Χρεώστε την εταιρική κάρτα EUROCARD ❑ MASTERCARD ❑ ΕΘΝΟΚΑΡΤΑ ❑ VISA ❑

ΑΡ. ΚΑΡΤΑΣ ________ ΗΜ. ΛΗΞΗΣ ________ ΥΠΟΓΡΑΦΗ........

**ΗΛΙΚΙΑ: Για άτομα ηλικίας κάτω των 17 ετών η παραγγελία πρέπει να υπογράφεται και από τον κηδεμόνα τους.*

ΠΡΟΣΟΧΗ: Οι παραγγελίες εξωτερικού προεξοφλούνται με επιταγή προς την COMPUPRESS AE, η οποία θα συμπεριλαμβάνει και τα έξοδα αποστολής 2.000 δρχ.